
PC Games
Wissen, was gespielt wird
WARHAMMER ONLINE
Exklusives Ingame-Item – Freischalt-Code im Heft!
DVD
VOLLVERSION
STARSHIP TROOPERS
Irrer Ego-Shooter: Mit Raketenwerfern gegen Riesenkäfer!
Baphomets Fluch 2.5
Über 100 Minuten Videos
Demo: PES 2009
BLIZZCON-HAMMER: Starcraft 2 wird dreigeteilt!
DIABLO 3
Diablo brutal wie nie: Barbar, Magier und Hexendoktor ausführlich gespielt!
Blizzard-Designer im Kreuzverhör: Darum ändern wir Inventar und Runensystem!
MEGATEST: FAR CRY 2
Gigantische Spielwelt mit Mittendrin-Gefühl und spektakulärer Grafik
Tipps von Profis: So läuft Far Cry 2 auf Ihrem Rechner am besten.
C&C ALARMSTUFE ROT 3
Test: So gut wie Tiberium Wars? Mit Video-Special auf DVD!
16
Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß § 14 JuSchG
usk
12/08 | € 5,30
4 191278 205306 12
Österreich € 5,80; Schweiz sfr 10,50; Dänemark dkr 53,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,20; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,20
EXKLUSIV GESPIELT
COMPANY OF HEROES: TALES OF VALOR
Titelthema: Diablo 3 • Vorschau: Starcraft 2 • Test: Far Cry 2 • Warhammer Online • Alarmstufe Rot 3
12/2008

EDITORIAL


Petra Fröhlich, Chefredakteurin

Die „Sorgen" von Blizzard

SONNTAG | 28. September 2008
„Ich wähle keine Spielekiller", so hieß die aufsehenerregende Aktion, mit der sich PC Games in den Wochen vor der bayerischen Landtagswahl für die Interessen erwachsener Computerspieler einsetzte. Wir erinnern uns: CSU-Innenminister Joachim Herrmann hielt es für dringend geboten, die Herstellung und den Verkauf von Action-Spielen wie Grand Theft Auto 4 komplett zu verbieten. Mit der deftigen „Wähler-Watsch'n" des heutigen Tages (Verlust der absoluten Mehrheit, 17 Prozent Minus gegenüber der letzten Wahl, Beckstein zurückgetreten) hat die CSU-Chefetage vorübergehend andere Sorgen. Doch das Thema ist nicht vom Tisch – die nächste Wahl kommt bestimmt. Und die nächste PC-Games-Aktion auch.

FREITAG | 10. Oktober 2008
Es ist DAS Gesprächsthema der Blizzard-Hausmesse Blizzcon im kalifornischen Anaheim: Aus Starcraft 2 wird eine komplette Trilogie – weil die Solo-Kampagne des Echtzeitstrategiespiels so umfangreich ausfällt, splittet man sie kurzerhand in drei Teile: Terraner, Protoss, Zerg. Blizzard hat also ähnliche „Sorgen" wie Regisseur Peter Jackson, der Tolkiens Herr der Ringe auch nicht in einem 180-Minuten-Film untergebracht hat.

SAMSTAG | 11. Oktober 2008
Besucher der Games Convention in Leipzig wissen: Kein anderer Hersteller lässt Spieler so frühzeitig auf Spiele los wie Blizzard – auch wenn der Starttermin noch viele Monate (besser: Jahre) entfernt ist. Auch auf der Blizzcon kann PC-Games-Redakteur Felix Schütz schon ausführlich Diablo 3 spielen, das sich laut Blizzard-Boss Rob Pardo noch ganz am Anfang der Entwicklung befindet. In ausführlichen Gesprächen mit den Spieldesignern persönlich hat Felix viele neue Details herausgefunden; das Interview lesen Sie in der großen PC-Games-Titelstory ab Seite 52.

MITTWOCH | 15. Oktober 2008
„Ich hasse Kopierschutz. Er unterbricht die Spielerfahrung. Wir würden gerne ohne auskommen, aber da gibt es immer noch ein Problem: die Raubkopierer", klagt Electronic-Arts-Chef John Riccitiello. Heftige Kritik musste er sich anhören für die Schutzmechanismen von Spore – das Thema schlägt riesige Wellen in den Foren. Hintergründe und Fakten finden Sie im großen Kopierschutzreport ab Seite 18.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

HELDEN DER ARBEIT



Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir einige von ihnen vor.
Wo immer mit dem Mauszeiger Rahmen aufgezogen werden, um mehrere Einheiten zu markieren, ist Christian Burtchen nicht fern: Unser Strategie-Experte testete unter anderem das neue Command & Conquer-Spiel Alarmstufe Rot 3 an (Seite 86), stieg zum König von King's Bounty auf (Seite 80) und guckte sich in London als erster deutscher Journalist Company of Heroes: Tales of Valor (Seite 42) an.

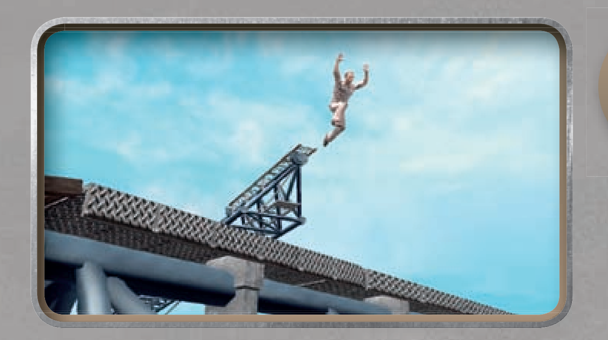
AKTUELL IM HANDEL



Sacred 2: Das PC-Games-Tipps-Kompendium
Fallen Angel ist ein riesengroßes Spiel. Für alle, die einen verlässlichen Reiseführer für Ancaria benötigen, ist jetzt das PC-Games-Kompendium überall erhältlich – inklusive vieler Karten, Tipps zu Attributen, Skills, und Combos sowie witzigen Easter-Eggs.



PC Games World of Warcraft 06/08
Am 13. November erscheint Wrath of the Lich King. Wenn Sie sich optimal auf das Add-on vorbereiten möchten, ist das neue PC-Games-Sonderheft ideal: In einer 32-seitigen Extrabeilage erfahren Sie schon jetzt, wie Sie den Todesritter optimal spielen. Unverzichtbares Know-WoW!



Bond ist zurück!

James Bond ist zurück, um in „Ein Quantum Trost – das Spiel“ eine Rechnung zu begleichen. Das Spiel kombiniert nahtlos die dramatische Spannung des kommenden Kinofilms „Quantum of Solace“ mit „Casino Royale“ und versetzt die Spielerin die unbarmherzige Welt der internationalen Spionage und Intrigen.

Sie sind der neue Bond

Noch nie waren Sie Ihrem Traum näher, in der Haut von 007 die Welt zu retten. Das Aussehen von Bond-Darsteller Daniel Craig wurde durch ein aufwendiges High-Tech-Verfahren auf die Spielfigur übertragen. Wie auch bei anderen Hauptakteuren wurde sein Gesicht von Lasern abgetastet, um anschliessend mit Texturen und virtuellen Muskeln versehen zu werden. Das Resultat: Ein Quantum Trost - Das Spiel fühlt sich an wie der neue Bond-Film - nur spielbar.



Vielfältige Kämpfe

Sie entscheiden, wie Bond zum Ziel kommt: Überwältigen Sie Ihre Gegner schleichend oder überraschen Sie sie mit einem brachialen Frontalangriff? Agieren Sie als 007 sowohl aus der Ego-Perspektive, als auch der Third-Person-Sicht heraus. Doch auch die Schurken sind bestens vorbereitet: Die realistische Künstliche Intelligenz ermöglicht es den raffinierten Feinden, sich jeder Situation anzupassen. Jede Mission steckt voller Überraschungen und neuer Herausforderungen.

Multiplayer

Messen Sie sich mit Ihren Freunden und anderen Geheimagenten auf abwechslungsreichen Schlachtfeldern aus dem Bonduniversum.





Dank der Power der Next-Gen-Konsolen, liefert sich James Bond nun erstmals auch online massive Feuergefechte an denen bis zu 12 Spieler teilnehmen können. Haben Sie das Zeug zum Topagenten oder sind Sie nichts als eine Doppel-Null?

12 Freigegeben ab zwölf Jahren gemäß §14 JuschG usk
Nintendo DS

16 Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß §14 JuschG usk
PlayStation 2

Keine Jugendfreigabe gemäß §14 JuSchG usk
Next-Gen & PC

PlayStation 2 PLAYSTATION 3 Games for Windows LIVE XBOX 360 LIVE

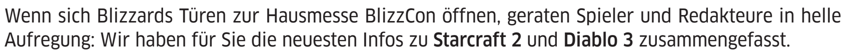

007
EIN QUANTUM TROST
TM
JETZT DIE PC-DEMO
DOWNLOADEN!
JETZT ERHÄLTLICH!
WWW.007THEVIDEOGAME.COM
Metro Goldwyn Mayer
TRADE MARK
Wii
NINTENDO DS
treyarch
eurocom
BEENOX
Vicarious Visions
ACTIVISION
activision.de
Code © 2008 Activision Publishing, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision Publishing Inc. Alle Rechte vorbehalten. "PS", "PlayStation" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, im Rahmen der von Microsoft gewährten Lizenz verwendet. NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

INHALT 12/08

VORSCHAU

BlizzCon




Wenn sich Blizzards Türen zur Hausmesse BlizzCon öffnen, geraten Spieler und Redakteure in helle Aufregung: Wir haben für Sie die neuesten Infos zu **Starcraft 2** und **Diablo 3** zusammengefasst.



TEST

Far Cry 2

Ubisofts neuer Egoshooter – springt der Spielfunke über oder ist es nur ein kleiner Buschbrand? Unser Test zeigt alle Stärken und Schwächen.



VORSCHAU

Metro 2033: The Last Refuge

Wenn sich Ex-**S.T.A.L.K.E.R.**-Entwickler zusammentun, kann eigentlich nur ein gruseliges, düsteres Spiel entstehen. Die Bilder versprechen es!

▶ = Titelstory

MAGAZIN ab Seite 9

VORSCHAU ab Seite 31

TEST ab Seite 67

HARDWARE ab Seite 131

STANDARDS ab Seite 146



SATURN

WIR HASSEN TEUER!


Wie nennt man jemanden, der sich beim Pinkeln filmt?
SARAH SILVERMAN!
Ihre provokante Show aus den USA.
Jetzt im Free-TV.
COMEDY CENTRAL
THE SARAH SILVERMAN PROGRAM.
DONNERSTAG 22:30
COMEDYCENTRAL.DE

TOP-THEMEN

REPORT
KOPIERSCHUTZ



ÄRGERNIS | Sie heißen Starforce, Securom oder Safedisc und machen Spielern das Leben schwer: Wir werfen einen ausführlichen Blick auf den Kopierschutz.

MODS & MAPS
DAS WIRD GESPIELT



FUSION | Unsere Rubriken „Mods & Maps" und „Das wird gespielt" verschmelzen zu einer Einheit. Hier erfahren Sie alles zu aktuellen Titeln.

KRITIK
MAX PAYNE: DER FILM



DÜSTER | Mark Wahlberg mimt Max Payne. Eine gelungene Filmumsetzung? PC Games war für Sie im Kino.



„Viel Lärm um wenig – und umgekehrt"

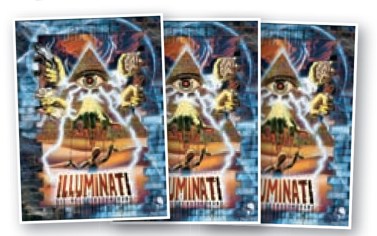
Zwei Strategietitel habe ich für diese Ausgabe getestet, insgesamt fast fünfzig Stunden **Alarmstufe Rot 3** und **King's Bounty** gespielt. Beide Titel landen am Ende bei genau 79 Zählern – doch könnten sie unterschiedlicher nicht sein. Nicht nur, weil der neue **C&C**-Ableger im Gegensatz zu **King's Bounty** wieder in Echtzeit abläuft. **Alarmstufe Rot 3** ist Popcorn, zelebriert Explosionen, eine aufwendige Inszenierung mit schnellen, taktischen Kämpfen. **King's Bounty** dagegen ist still, zurückhaltend, bietet Bildschirmtexte statt Videosequenzen, eine lange Geschichte mit vielen Nebenquests und verlangt selten schnelles Geschick, dafür umso mehr Was-wäre-wenn-Gedankenspiele in den Kämpfen. Beides parallel zu spielen ist wie der dauernde Wechsel zwischen Riesenrad und Achterbahn, zwischen Honigbrot und Käsestulle. Und es zeigt sich, dass ein Spiel mit viel Getöse keine Design-Schwächen übertünchen kann.

GEWINNSPIEL



TM & © 2008 FOX

Zum DVD- und Blu-ray-Start von **Akte X: Jenseits der Wahrheit** am 21. November verlosen wir in Zusammenarbeit mit Twentieth Century Fox zwei Uhren (MTM Black Predator und NOOKA ZEN-H-Uhr im Leder-black-Design.) sowie dreimal das Brettspiel **Illuminati**. Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie folgende Frage:



Wie heißen die Helden aus Akte X?

A | Mulder & Scully
B | Toto & Harry
C | Christian & Burtchen

NOOKA ZEN-H Leder-black-Design-Uhr



Auf www.babyblau.com finden Sie Originalmarken und Design-Produkte: Begehrte Armbanduhren samt Zubehör, faszinierende Licht- & Leuchtprodukte und vieles mehr.



MTM Black Predator

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage" im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, von conjoin communication und von Twentieth Century Fox. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus.
Teilnahmeschluss: 26. November 2008

HORN DES MONATS*
ROBERT HORN



Foto: Florian Weidhase

Im Verlag, kurz vor Abgabe: Die Kollegen schwitzen unter Hochdruck, die Ausgabe muss fertig werden. Nur der feine Herr Horn nicht. Der hat sich, im höchsten Stress, mal eben eine Woche Auszeit genommen, um in Ägypten die Unterwasserwelt zu begutachten. Toller Zug, Herr Horn! Die Kollegen hängen lassen und faul im Roten Meer dümpeln? Nicht mit uns. HdM für Sie, bitte schön. Hah!

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu **All Star Strip Poker** schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."

PC GAMES LESER-CHARTS
EINZELSPIELER

Platz	Titel	Hersteller	Test	Wertung
1	The Witcher	Atari	Test in 01/08	Wertung: 85
2	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision Blizzard	Test in 01/08	Wertung: 92
3	Mass Effect	Electronic Arts	Test in 08/08	Wertung: 85
4	Crysis	Electronic Arts	Test in 12/07	Wertung: 94
5	The Elder Scrolls 4: Oblivion	Take 2	Test in 06/06	Wertung: 89
6	Spore	Electronic Arts	Test in 11/08	Wertung: 73
7	Gothic 3	Jowood	Test in 07/07	Wertung: 81
8	S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	Koch Media	Test in 11/08	Wertung: 74
9	Company of Heroes	THQ	Test in 11/06	Wertung: 90
10	Bioshock	Take 2	Test in 10/07	Wertung: 93



KOPIERSCHUTZÄRGER | Obwohl viele Spieler sich wegen der limitierten Aktivierungszahl von **Spore** aufregen, kommt es gut an.

GAMES AND MORE

Neues Magazin

Am 1. Oktober 2008 hat der PC-Games-Verlag Computec Zuwachs bekommen. Mit Games and More steht ein neues Magazin im Zeitschriften-Regal, das für nur einen Euro die gesamte Entertainment-Welt auf einen Blick liefert. Games and More berichtet über Neues aus den Bereichen Spiele, Filme, Musik, Handy und Technik. Die erste Ausgabe behandelt Musikspiele, testet Samba de Amigo und beleuchtet den DVD-Start von Iron Man. ❑

Info: www.gamesandmore.de



KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC ONLINE

Das Warten hat ein Ende



Wenn Sie diese Ausgabe in Ihren Händen halten, ist er vorbei, der 21. Oktober, dem viele Rollenspiel- und **Star Wars**-Fans entgegengefiebert hatten. Electronic Arts/Lucas Arts/Bioware lüfteten endlich das Geheimnis, welches sich hinter einem Teaserbild in **KotOR**-Optik, versehen mit dem Schriftzug „The Wait Is Over", verbarg.

Biowares neues Rollenspiel soll im bekannten **Knights of the Old Republic**-Universum angesiedelt sein, so viel war klar. Doch ob es nun wirklich das überall vermutete MMORPG oder der dritte Teil der Saga werden würde oder vielleicht sogar eine Vermengung aus beidem? Dazu gab es nur Gerüchte. Uns wollte man bis Redaktionsschluss kein Sterbenswörtchen verraten, was es nun genau damit auf sich hat. Eine Handvoll Screenshots und Artworks, die typische **KotOR**-Szenen zeigen, halfen da auch nicht viel weiter. ❑

Info: www.lucasartsbioware.com



TOMB RAIDER: UNDERWORLD

Laras Abenteuer angespielt



Ein ungewöhnlicher Beginn: **Tomb Raider: Underworld** startet damit, dass Lara aus ihrem Anwesen flüchtet, da es in Flammen steht. Kurz bevor sie sich nach draußen retten kann, schießt sie allerdings einer Ihrer Mitarbeiter nieder – oder doch nicht? Danach erleben Sie die Geschehnisse bis dahin in Rückblenden, starten im Mittelmeer, dem Level mit dem schon oft auf Screenshots gesehenen Kraken. Die Rätsel benötigen zwar ein wenig Denkarbeit, überfordern aber an keiner Stelle: Mal drücken Sie Schalterkombinationen oder beschweren an anderer Stelle Platten mit Steinbrocken. Kniffliger ist es dagegen herauszufinden, wie man an seinen Zielort gelangt. Dafür hat Lara dazugelernt, klettert nun an vorgegebenen Stellen völlig frei die Wände hoch oder balanciert auf Säulen, sodass sich die Bewegungsfreiheit im Vergleich zu den Vorgängern enorm steigert. Wie dies alles aussieht und welche Neuerungen noch auf Sie warten, erfahren Sie in unserem Video auf DVD. ❑

Info: www.tombraider.com

Sebastian Weber meint: Laras neuester Einsatz bietet genau das, was Fans der Reihe erwarten: rätsellastiger Spielverlauf, eine schnieke Heldin und wenige durchdachte Änderungen, die sich super in das Repertoire von Frau Croft einfügen. Wenn Crystal Dynamics die wenigen Bugs, die in unserer Version auftraten, ausräumt, gehe ich gerne Ende November mit Lara baden ... also schwimmen.





TOM CLANCY'S ENDWAR

Es ist raus: PC-Version kommt!

Am 7. November erscheint das sprachgesteuerte Strategiespiel **Tom Clancy's Endwar** für die Next-Gen-Konsolen. PC-Spieler mussten dagegen bislang hoffen, dass eine PC-Umsetzung überhaupt erst angekündigt wird. Michael de Plater, seines Zeichens der Kreativchef des Entwicklerteams, erfüllte diesen Wunsch kürzlich. Als Grund, sich gegen die gleichzeitige Veröffentlichung auf den verschiedenen Plattformen zu entscheiden, nannte er, dass Softwarepiraterie auf dem Computer weitaus verbreiteter sei als bei den Konsolen. Wann genau die PC-Version von **Endwar** erscheint, steht nicht fest. ❑

Info: www.ubisoft.de

FILMJURY.DE

Werden Sie zum Filmkritiker

Sie kennen Gamesvote.de? Das Webportal, auf dem Sie Videospiele nach Lust und Laune beurteilen und mit individuellen Auszeichnungen versehen können? Filmjury.de bietet seit Kurzem das gleiche System für die auf Zelluloid gebannten Flimmerbilder. Finden Sie **The Dark Knight** völlig überschätzt oder verstehen gar nicht, warum alle auf Uwe Bolls Streifen herumhacken? Teilen Sie es der Community mit, bewerten Sie Ihre Lieblingsfilme jetzt! ❑

Info: www.filmjury.de

GEWINNSPIEL

Zusammen mit rondomedia GmbH verlosen wir 15x **FIM Speedway Grandprix 3**, 15x **Mountain Bike Adrenaline** und 10x **Warfare: Im Auge des Terrors**. Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie bitte folgende Frage:

Rondomedia vertreibt?

A | PC- und Videospiele

B | Wein









TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage" im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der rondomedia GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus.

Teilnahmeschluss: 26. November 2008

PC-GAMES-LESER-CHARTS

MEHRSPIELER

Platz	Spiel	Hersteller	Test	Wertung
1	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision Blizzard	Test in 01/08	Wertung: 92
2	World of Warcraft	Activision Blizzard	Test in 02/05	Wertung: 94
3	Counter-Strike: Source	Electronic Arts	Test in 12/05	Wertung: 92
4	Battlefield 2	Electronic Arts	Test in 08/05	Wertung: 91
5	Der Herr der Ringe Online	Codemasters	Test in 07/07	Wertung: 85
6	Diablo 2	Activision Blizzard	Test in 08/00	Wertung: 91
7	Team Fortress 2	Electronic Arts	Test in 12/07	Wertung: 84
8	Age of Conan: Hyborian Adventures	Eidos	Test in 11/08	Wertung: 73
9	Command & Conquer 3 Tiberium Wars	Electronic Arts	Test in 05/07	Wertung: 85
10	Warcraft 3: Reign of Chaos	Activision Blizzard	Test in 08/02	Wertung: 92



HÄLT SICH WACKER | Der fünfte Teil der Reihe erscheint im November. Ob er den Erfolg von **Modern Warfare** wiederholt?



LEAGUE OF LEGENDS

Kleines Studio, große Aufgabe



Die Mitarbeiter von Riot Games wurden bekannt als Erfinder der extrem beliebten Defense of the Ancients-Modifikation für Warcraft 3. Jetzt werkelt das kleine Studio am Online-Strategiespiel League of Legends: Clash of Fates. In der namensgebenden Liga wird der Herrscher der quietschbunten Fantasy-Welt Valoran gekürt. Das Spielprinzip kombiniert dabei Rollenspiel- mit Echtzeitstrategie-Elementen. Riot will zudem genau auf die Spieler-Wünsche hören. Eine geschlossene Beta-Phase soll in Kürze starten. Auf der offiziellen Webseite melden Sie sich schon jetzt dafür an. ❑

Info: www.leagueoflegends.com

INTERVIEW MIT **RIOT GAMES**

„Wir wollten hochinnovative Charaktere"

PC Games: Warum habt ihr euch für diesen bunten Grafikstil entschieden?

Riot Games: „Erstens wollten wir hochinnovative Charaktere, zweitens wollten wir möglichst niedrige Systemanforderungen und drittens wollten wir abwechslungsreiche Umgebungen.

PC Games: Was ist euch bei der Entwicklung wichtig?

Riot Games: „Wir sind entschlossen, ein großartiges Spiel zu entwickeln, das durch das Feedback der Spieler kontinuierlich größer und besser wird."

GEWINNSPIEL AUF PCGAMES.DE

1.000 Euro monatlich einstreichen

easyCredit
Für Ihr Leben gut.

Wir schlagen vor, dass Sie ab dem 17. Tag im Monat mindestens einmal auf pcgames.de schauen. Dort haben Sie die Chance auf leicht verdientes Geld: Denn PC Games verlost zusammen mit dem Kreditunternehmen easyCredit alle vier Wochen 1.000 Euro. Die zufällig ausgewählten Glücklichen dürfen sich, passend zu unserem Partner, auf eine Gutschriftsüberweisung auf ihr Bankkonto freuen. Zur Teilnahme ist ein angemeldeter Account auf unserer Webseite nötig; nur registrierte User können eine Antwort auf die Gewinnspielfrage abgeben. ❑

Info: www.pcgames.de

INGAME-ITEM FÜR WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

So aktivieren Sie das exklusive Ingame-Item für Warhammer Online

Auf dem DVD-Cover dieser Ausgabe finden Sie einen Code für das „Vanquisher's Emerald Band" für Warhammer Online. Das Kleinod erhöht alle Statuswerte (bis auf Wunden) um zwei Punkte und bringt den Spruch „Touch of Nature" mit. So schalten Sie es frei: ❑



Schritt 1: Zunächst müssen Sie natürlich Ihre **Warhammer Online**-Version registrieren. Loggen Sie sich dann unter www.war-europe.com mit Ihren Account-Daten ein.

Schritt 2: Im Menü auf der linken Seite klicken Sie auf „Mein Profil", um zu Ihren persönlichen Einstellungen zu gelangen.

Schritt 3: Ein Klick auf „Einen CD-Key registrieren" führt Sie in dieses Menü, wo Sie den Code von unserem DVD-Cover eingeben. Fertig! Fortan steht Ihrem Charakter das „Vanquisher's Emerald Band" zur Verfügung.



GOTHIC 3: GÖTTERDÄMMERUNG

Auf Stippvisite in Myrtana

Ab November geht die Geschichte um den Namenlosen Helden weiter. In Gothic 3: Götterdämmerung erleben Sie, was zwischen dem vieldiskutierten dritten und dem in Arbeit befindlichen vierten Teil der Reihe passiert. Damit wir uns noch einmal ein Bild von der Qualität des Rollenspiel-Stand-alone-Add-ons (lauffähig ohne das Hauptspiel) machen können, besuchte uns Jowood in unseren Redaktionsräumen. Man zeigte eine weit fortgeschrittene Version von Götterdämmerung. Die machte einen guten Eindruck, lief bis auf wenige Nachladestotterer ruckelfrei und stürzte nur einmal ab. Das indische Entwicklerstudio Trine Games scheint also ganze Arbeit zu leisten. ❑

Info: www.gothic3.com

Sebastian Weber meint:
Die Welt soll wieder rauer, das Kampfsystem feiner und die Technik besser werden. Was wir bisher gesehen haben, haut uns zwar nicht vom Hocker, vermittelt aber einen runderen Eindruck als Gothic 3 seinerzeit. Vielleicht kehrt die Reihe somit zu den erfolgreichen Wurzeln zurück.

SYMPOSIUM

Pfeiffer, Spitzer & Co.

Im thüringischen Sonneberg trafen sich Ende September Forscher und Branchenexperten, um über die „Spielewelten der Zukunft" zu diskutieren. Für Empörung sorgte Prof. Dr. Dr. Manfred Spitzer (Foto). „Medienkompetenz auszubilden ist ein ganz großer Irrweg", meinte der Psychologe. Das gleiche dem Versuch, Kinder von Drogen abzuhalten, indem man davor warne. Auch Prof. Dr. Christian Pfeiffer plädierte einmal mehr dafür, GTA 4 aus dem Verkehr zu ziehen. ❑



Webcode: 26UG

OFFICERS

Panzer-Strategie de luxe

Als Geheimtipp wird in Kreisen von Hardcore-Strategen Officers gehandelt. Ähnlich wie in der Codename: Panzers-Serie befehligen Sie hier Stahlkolosse durch die Wirren des Zweiten Weltkriegs. In der Einzelspieler-Kampagne sollen Sie mit den amerikanischen Truppen die deutsche Westfront durchbrechen, im Mehrspieler-Modus stehen Ihnen dann aber auch sowjetische oder Wehrmachts-Truppen zur Verfügung. Bis zum Redaktionsschluss lag noch keine Testversion von Officers vor. Das Echtzeit-Strategiespiel soll laut Publisher Morphicon aber schon im November erscheinen. ❑



Info: www.petergames.de

GEWINNSPIEL

Zusammen mit simyo verlosen wir 1x simyo-Starter-Set einschließlich einer UMTS-fähigen SIM-Karte für den Einheitstarif und 5 Euro Startguthaben zusammen mit dem herausragenden Nokia N95 8GB. Um zu gewinnen, beantworten Sie einfach folgende Frage:



Wofür ist simyo bekannt?
A | Gutes Essen
B | Günstige Mobilfunktarife

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage" im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, der simyo GmbH, der Trimedia Communications Deutschland GmbH und der NOKIA GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus.
Teilnahmeschluss: 26. November 2008

TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Titel	Publisher	Test	Wertung
1	Sacred 2: Fallen Angel	Deep Silver/Ascaron	Test in 12/08	Wertung: 79
2	FIFA 09	Electronic Arts	Test in 11/08	Wertung: 80
3	Sacred 2: Fallen Angel – Collector's Edition	Deep Silver/Ascaron	Test in 12/08	Wertung: 79
4	Warhammer Online: Age of Reckoning	Electronic Arts	Test in 12/08	Wertung: 84
5	Spore	Electronic Arts	Test in 10/08	Wertung: 73
6	Crysis Warhead	Electronic Arts	Test in 11/08	Wertung: 91
7	Civilization 4: Colonization	2K Games	Test in 11/08	Wertung: 87
8	Die Sims 2: Apartment-Leben	Electronic Arts	Test in 10/08	Wertung: Gut
9	Counter-Strike: Source	Electronic Arts	Test in 12/05	Wertung: 92
10	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision Blizzard	Test in 01/08	Wertung: 92

[Quelle:] SATURN

PRINCE OF PERSIA

Ungewöhnlicher Spaß

Ubisofts Hauptquartier in Paris, Ende September: Wir dürfen endlich selbst Hand anlegen und **Prince of Persia** anspielen, denn Produzent Ben Mattes hat etwa ein Viertel des Spiels mitgebracht: Die Steuerung – zumindest auf der Xbox 360 – geht dank intuitiver Tastenbelegung schnell in Fleisch und Blut über, sodass Sie ohne Probleme die furiosen Akrobatik- und Kampfeinlagen meistern. Der Spielverlauf gliedert sich in zwei Teile. Neben den kampflastigen Arealen – wobei Sie die gesamte Spielzeit über nur gegen einen Gegner antreten – gibt es auch Gebiete, die mit kniffligen Schalterrätseln Ihre grauen Zellen fordern. Ansonsten besteht die größte Schwierigkeit darin, seinen Weg an den Punkt des Levels zu finden, an dem Sie die Welt von Armans dunkler Macht befreien können. Denn den Gott des Chaos zu besiegen, stellt Ihre Hauptaufgabe dar. ❑

Info: prince-of-persia.ubi.com



Sebastian Weber meint: Ich war überrascht, wie viel Laune die Kämpfe machen, obwohl man nur einen Gegner hat, und wie toll die Akrobatikeinlagen aussehen. Ob die Begeisterung über die gesamte Spieldauer anhält, bleibt abzuwarten, aber die kurze Anspielzeit war grandios.

TIBERIUM

Ego-Shooter im C&C-Universum eingestellt

Ende Juli hatte EA **Tiberium** weit nach hinten verschoben, sprach von 2009 oder gar 2010. Anfang Oktober gab der Publisher bekannt, dass die Entwicklungen am Ego-Shooter komplett eingestellt wurden. Grund dafür sei, dass das Konzept von **Tiberium** nicht den Qualitätsansprüchen von Electronic Arts genügt habe und man nicht davon überzeugt war, dass der Titel hohe Verkaufszahlen verbuchen würde. Einige der Mitarbeiter mussten daraufhin ihren Arbeitsplatz räumen.

EAs Chef John Riccitiello gab daraufhin zu, dass dies im Durchschnitt mit zwei Projekten im Jahr passiere. Die daraus resultierende Aufregung versteht er dagegen nicht. „Wenn ein Koch ein Omelette verbrennt, wirft er es doch auch weg, statt es seinen Gästen zu servieren." Genau dieselbe Philosophie vertrete Electronic Arts bei der Bewertung von Spielen. ❑

Webcode: 26WX

DAMNATION

Shooter angespielt



Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns noch eine Xbox-360-Version des Steampunk-Shooters **Damnation**. Aus der früheren Modifikation ist ein ansehnliches Spiel geworden, das Kletter-, Renn- und Schießpassagen clever miteinander verbindet. Bis zur Veröffentlichung Ende 2008 gibt es für Codemasters aber noch eine Menge zu tun. Auf unserer Heft-DVD finden Sie übrigens ein Video zu **Damnation**. ❑

Info: www.damnationthegame.com



L.A. NOIRE

Kommt nicht für PC

Der lang herbeigesehnte Gangster-Titel **L.A. Noire** kommt nicht auf heimische PCs. Das wurde auf der Games Convention Asia bekannt. Nur Besitzer einer Xbox 360 oder einer Playstation 3 kommen 2009 in den Genuss der derzeit angeblich teuersten Spieleproduktion weltweit. **L.A. Noire** wird von Team Bondi für Take-Two entwickelt und spielt im verruchten Los Angeles der späten 1940er-Jahre. ❑

Info: www.rockstargames.com/lanoire



SPIELE UND TERMINE 12/08

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine. Außerdem sagen wir Ihnen, was Sie auf pcgames.de finden – ob Bilder, Videos oder Vorschauen! (Änderungen vorbehalten)

Legende: ● vorhanden – bisher nicht vorhanden, aber geplant

				IM HEFT	INHALT AUF PCGAMES.DE		
SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	PREVIEW	BILDER	VIDEO	VORSCHAU
A Vampyre Story	Adventure	Crimson Cow	November 2008	06/07, 06/08, 09/08	●	●	●
Anno 1404	Wirtschafts-Simulation	Ubisoft	2009	10/08	●	●	●
Alan Wake	Action-Adventure	Microsoft	Nicht bekannt	07/05, 08/05	●	●	●
Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Sega USA	4. Quartal 2008	06/08	●	–	–
Alpha Protocol	Action-Rollenspiel	Sega	1. Quartal 2009	07/08	●	–	–
Arcania: A Gothic Tale	Rollenspiel	Jowood	2009	06/08, 11/08	●	●	–
Arma 2	Taktik-Shooter	Peter Games	1. Quartal 2009	04/08	●	–	–
Batman: Arkham Asylum	Action-Adventure	Eidos	2. Quartal 2009	12/08	●	–	–
Battlefield Heroes	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	Ende 2008	03/08	●	●	–
Battleforge	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	Ende 2008	06/08	●	●	●
Borderlands	Ego-Shooter	Take 2	4. Quartal 2008	03/08	●	●	●
Call of Duty: World at War	Ego-Shooter	Activision Blizzard	14. November 2008	08/08, 12/08	●	●	–
Codename: Panzers – Cold War	Echtzeit-Strategie	Nicht bekannt	Nicht bekannt	12/07, 05/08	●	●	●
Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	30. Oktober 2008	04/08, 08/08, 10/08	●	●	●
Company of Heroes: Tales of Valor	Echtzeit-Strategie	THQ	Frühjahr 2009	12/08	–	–	–
Damnation	Action-Adventure	Codemasters	Ende 2008	05/08	●	●	●
Dead Space	Action-Adventure	Electronic Arts	6. November 2008	03/08	●	●	–
Demigod	Echtzeit-Strategie	Stardock	17. Februar 2009	12/08	●	●	–
Der Herr der Ringe: Die Eroberung	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	15. Januar 2009	07/08, 09/08	●	●	●
Der Pate 2	Action-Adventure	Electronic Arts	4. Quartal 2008	10/08	●	●	●
Diablo 3	Action-Rollenspiel	Activision Blizzard	Nicht bekannt	09/08, 12/08	●	●	●
Die Sims 3	Aufbau-Strategie	Electronic Arts	April 2009	06/08	●	●	●
Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	Take 2	Nicht bekannt	03/08	●	–	●
Empire: Total War	Echtzeit-Strategiespiel	Sega	6. Februar 2009	09/08, 11/08	●	●	●
F.E.A.R. 2: Project Origin	Ego-Shooter	Warner Bros. Interactive	Herbst 2008	08/08	●	●	–
Fallout 3	Rollenspiel	Bethesda Softworks	31. Oktober 2008	09/07, 06/08	●	●	●
Ghostbusters: Das Videospiel	Action-Adventure	Activision Blizzard	Nicht bekannt	02/08, 08/08	●	●	●
Grand Theft Auto 4	Action-Adventure	Take 2	21. November 2008	04/08, 07/08, 11/08	●	●	●
Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	Nicht bekannt	05/07, 08/08	●	–	●
Just Cause 2	Action	Eidos	2009	04/08	●	–	●
King's Bounty: The Legend	Runden-Strategie	Flashpoint	31. Oktober 2008	05/08, 07/08	●	●	●
Left 4 Dead	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	20. November 2008	12/07, 04/08, 11/08	●	●	●
Legendary	Ego-Shooter	Atari	November 2008	05/08	●	●	●
Mafia 2	Action-Adventure	Take 2	Nicht bekannt	11/07	●	●	●
Metro 2033: The Laste Refuge	Ego-Shooter	THQ	Herbst 2009	12/08	–	–	–
Mirror's Edge	Action-Adventure	Electronic Arts	November 2008	05/08, 11/08	●	●	●
Need for Speed: Undercover	Rennspiel	Electronic Arts	20. November 2008	11/08	●	●	●
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Taktik-Shooter	Codemasters	2009	12/07	●	●	●
Prince of Persia	Action-Adventure	Ubisoft	4. Quartal 2008	08/08	●	●	●
Prototype	Action-Adventure	Activision Blizzard	2009	06/08	●	●	–
Starcraft 2	Echtzeit-Strategie	Activision Blizzard	2009	08/07, 07/07, 05/08, 12/08	●	●	●
The Crossing	Ego-Shooter	Nicht bekannt	2008	09/07	●	●	●
The Whispered World	Adventure	Daedalic Entertainment	Herbst 2008	07/08	●	–	–
This is Vegas	Action-Adventure	Midway	Nicht bekannt	04/08	●	●	●
Warhammer 40.000: Dawn of War 2	Echtzeit-Strategie	THQ	2009	07/08	●	●	●
World in Conflict: Soviet Assault	Echtzeit-Strategie	Nicht bekannt	Nicht bekannt	02/08	●	●	●
World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Online-Rollenspiel	Activision Blizzard	13. November 2008	10/07, 07/08	●	●	●
X-Blades	Action-Adventure	Zuxxez	14. Januar 2009	08/08, 12/08	●	●	●

GEWINNSPIEL

Auf dem Computer treibt er schon lange sein Unwesen, auf der großen Leinwand ist er Ende des Jahres zu sehen. Die Rede ist vom härtesten Cop der Spielegeschichte: Max Payne! Passend zum Spiel verlosen 20th Century Fox und MSI einen hammerharten Preis in Form des GX620-Notebooks. Obendrauf gibt es noch fünf Fanpakete zum Film **Max Payne**, bestehend aus zwei Kinogutscheinen, dem Filmposter und einem T-Shirt. Um zu gewinnen, beantworten Sie folgende Frage:

Wer schlüpft in die Rolle von Max Payne?

A | Mark Wahlberg

B | Johannes Heesters



TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage" im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, der MSI Technology GmbH und der Twentieth Century Fox of Germany GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus.
Teilnahmeschluss: 26. November 2008

DAS TUT PC GAMES

Ab dieser Ausgabe informieren wir Sie in jedem Test über den verwendeten Kopierschutz.

In unserem Wertungskasten führen wir ab sofort unter „Zahlen und Fakten" auf, welchen Kopierschutz das getestete Spiel besitzt. Allein die Angabe SecuROM oder Tagès ist allerdings wenig aussagekräftig – schließlich kann jeder Schutz unterschiedlich streng ausfallen und Ihnen verschieden viele Kontrollen auferlegen.
Daher führen wir außerdem an, ob und wann Aktivierungen, Seriennummereingaben oder Registrierungen nötig sind. Will oder kann der Publisher diese Angaben zum Testzeitpunkt nicht machen, informieren wir Sie darüber ebenfalls. Ist der Sachverhalt komplexer oder verdient besondere Aufmerksamkeit, widmen wir dem Kopierschutz einen eigenen Kasten wie diesmal beim Sacred 2-Artikel. Auf die Wertung hat ein Kopierschutz grundsätzlich keinen Einfluss.
Was denken Sie? Schreiben Sie uns: redaktion@pcgames.de, Betreff „Feedback Kopierschutz".



Oft kopiert und nichts erreicht?

Von: Christian Burtchen

„Kopierschutz" ist derzeit ein heißer Anwärter, „Killerspiel" als DAS Reizwort der Spielergemeinde abzulösen.

Eigentlich ist das Konzept simpel: Man erstellt ein Produkt, will es anschließend verkaufen. Arbeitet daran über Monate, mitunter Jahre, steckt einen ordentlichen Batzen Geld hinein. Und hofft, dass entsprechend viele Menschen zugreifen, um die Mühen zu belohnen.

Wer das Produkt, in diesem Fall ein Spiel, nicht kauft und nicht spielt, weil es ihm nicht gefällt, auf dem heimischen Rechner nicht läuft oder neben World of Warcraft ohnehin keine Zeit ist: Pech für den Produzenten, aber nur fair. Zu einem alten, wohlbekannten Klagelied jedoch verleiten all jene, die durchaus spielen – aber dafür kein Geld entrichten. Begründungsversuche dafür gab und gibt es einige – und ebenso viele Versuche der Hersteller, das Kopieren unmöglich zu machen.

Auch wenn das urheberrechtswidrige Kopieren in Zeiten von One-Click-Hostern und Breitbandverbindungen besonders einfach scheint: Mit der wirtschaftlichen Bedrohung durch „Raubkopien" befasst sich die Industrie schon, seit Spiele nicht mehr fest verlötete Platinen, sondern auf Trägermedien verbreitete Software sind. Es ist eine Herausforderung für all jene Wirtschaftszweige, die sich auf nicht physisch fassbare Güter spezialisiert haben, Musik- und FIlmindustrie sind ebenfalls betroffen.

Wirklichen Kopierschutz kann es nicht geben. Alles, was Sie sehen, hören, womit Sie interagieren, muss als Datenstrom in den Rechner. Muss von einer Quelle (einem Trägermedium, einem Internet-Server, der Festplatte) gelesen und zum Prozessor geschleust werden. Und solange die Rechnerarchitektur nicht von vorne bis hinten verschlüsselt ist wie die eines Geldautomaten, ergeben sich für jeden Mechanismus Angriffspunkte. Interne Befehlsfolgen für Handbuchabfragen, Online-Aktivierungen oder CD-Prüfung, all das kann, findige Cracker vorausgesetzt, lokalisiert und eliminiert werden. So ergibt sich ein Katz-und-Maus-Spiel zwischen Herstellern und Crackern – und mittendrin steht der Kunde.

Die ersten Kopierschutztechniken kamen zur Zeit der populären Heimcomputer Apple 2 und C64 auf den Markt. So verursachten abweichende Markierungen auf den Apple-Disketten unkopierbare Datenträger – bis im Jahre 1980 Locksmith erschien, das diese Mechanik umging. Es dauerte nicht lange, bis Programmierer dessen Funktionsweise herausfanden, aushebelten – und die Gegenseite wieder nachzog.

Ein makabres Spiel, das sich lange Zeit fortsetzte. Nur der Kriegsschauplatz wechselte in den 80ern, als der IBM-PC („oder 100 % kompatibel") zur Spielebastion wurde. Zum einen versuchten sich die Hersteller weiter an hardwarebasierten Mechanismen, welche einfache 1:1-Kopien der Originaldatenträger unmöglich machen sollten.

Zum anderen verbreitete sich „interaktiver" Kopierschutz. Zum Start oder nach einigen Minuten bat das Spiel Sie um eine Eingabe. Ohne diese verweigerte das Spiel entweder komplett den Dienst oder bot nur einen eingeschränkten Demo-Modus. Der Input selbst konnte eine Handbuchabfrage sein („Welches Wort steht auf Seite …?"), ein Symbol, das einer extra beigelegten Code-Tabelle zu entnehmen war, oder im Falle von Monkey Island der per Drehscheibe zu ermittelnde Pirat. Besonders dunkle Schrift- und Papiergestaltung sollte das Kopieren ohne absolute Profi-Geräte verhindern, mitunter waren zum Entziffern auch spezielle Folien erforderlich. Richtig: Umgehen oder kopieren ließ sich alles trotzdem irgendwie.

WUSSTEN SIE, DASS …

… **Die Siedler 3** das Gameplay sabotierte, wenn es eine Raubkopie vermutete? Bäume wuchsen nicht mehr nach, die Eisenschmelze produzierte Schweine.
… die Firma StarForce (siehe Kasten Seite 19) einen Wettbewerb ausschrieb, in dem Spieler die angeblichen Schädigungen des Systems durch ihren gleichnamigen Schutz nachweisen sollten? Niemand gewann – Starforce sieht sich als Sieger, Kritiker monieren die absurden Bedingungen des Wettbewerbs.
… zuletzt **Ankh: Herz des Osiris** eine Drehscheibe im **Monkey Island**-Stil nutzte, mit der Sie abgefragte Tränke mixen mussten?

KOPIERSCHUTZ IM ÜBERBLICK

Was genau hat es mit SecuROM, Tagès, SafeDisc und StarForce eigentlich auf sich?

SECUROM

Foren suggerieren, dass SecuROM ein Werk des Teufels sei, das Spieler drangsaliere, sich als Rootkit ins System einniste und den Kühlschrank über Nacht leer räum. Doch die Realität ist komplexer. Der von Sony entwickelte und in verschiedenen Varianten bereits seit Jahren verwendete Kopierschutz nutzt eine ganze Reihe von Mitteln, um das Kopieren zu erschweren. So wird zum einen die physische Beschaffenheit des Datenträgers mit einigen Abfragen verifiziert – SecuROM-geschützte Medien besitzen eine andere Datendichte als normale CDs oder DVDs, die sich mit Brennsoftware nicht einfach kopieren lässt. Aber: Die Befehlskette zur Messung der Dichtefunktioniert bei einigen Rechnern nicht immer.
Gravierender sind die Eingriffe ins Betriebssystem. Unter Windows XP installiert SecuROM die UAService7.exe als Service des Betriebssystems. Dieser läuft zwar „nur" im dritten Ring der Windows-Architektur (stellen Sie sich Windows als Zwiebel vor, dann ist das mit die äußerste Schicht, von der Sie also noch keine Tränen zu befürchten haben), belegt dort allerdings permanent (geringe) Ressourcen. Auch verhindert sie unter Umständen die Funktion von Antivirusprogrammen oder die Ausführung in einem SCSI-Laufwerk – die Berichte darüber widersprechen sich allerdings sehr, viele User stellen keine Einschränkungen fest.
Die bei Spore und Mass Effect (siehe Kasten auf Seite 20) diskutierten Online-Aktivierungen sind kein integraler Bestandteil von SecuROM – diese fügt der Hersteller selber in seine Anwendungen ein. SecuROM ist derzeit der bei Neuerscheinungen verbreitetste Kopierschutz.

TAGÈS

Das Prinzip des nach einem etruskischen Gott benannten Kopierschutzes ist wie bei SecuROM eine optische Prüfung des Datenträgers: Sogenannte „Zwillingssektoren" auf dem Datenträger geben je nach Abfragemethode für dieselbe physische Adresse unterschiedliche Daten heraus. Allerdings ist nur das Einlesen dieser Sektoren knifflig, das Schreiben selbst nicht. Der Tagès-Treiber für die Abfrage fungiert als normale Anwendung unter Windows, die sich einfach installieren und entfernen lässt.
Probleme mit Tagès sind seltener, was allerdings auch an der geringeren Verbreitung liegen kann. In der englischen Fassung von Darkstar One kämpfte der Treiber mit Stabilitätsproblemen, bei Die Siedler 6 funktionierte die Abfrage bei mehreren Usern nicht, bei Anno 1701 beschweren sich einige Spieler über ein ständig wild rotierendes Laufwerk. Tagès-geschützte Spiele verweigern mitunter den Dienst, wenn auf dem System Laufwerk-Emulatoren installiert sind.

STARFORCE

„Wozu verwenden die Hersteller denn überhaupt einen Kopierschutz, wenn man es doch eh alles cracken kann?", ist ein beliebter Vorwurf. Zumindest an dieser Stelle kann StarForce punkten: Splinter Cell: Conviction, das mit diesem Schutz daherkam, blieb über ein Jahr lang von Cracks verschont. Auch andere Spiele, die mit StarForce Pro ab Version 3.0 geschützt sind, lassen sich nur unter erheblichem Aufwand kopieren. Indes: Für diese Sicherheit bezahlt der Anwender einen hohen Preis, denn Starforce steht im Verdacht, sich tief ins System einzunisten und seinen Schutz mit ressourcenintensiven Tricks wie virtuellen Dateisystemen zu ergattern. Aufgrund zahlreicher Beschwerden seitens der Spieler haben Ubisoft und Jowood seit 2006 auf den Einsatz von Starforce verzichtet (Ubisoft nutzt seither SecuROM), gegenwärtig erscheint kaum noch ein Programm mit dem Schutz.

SAFEDISC

Ein alter Bekannter: Bereits Jagged Alliance 2 (1999) verwendete eine SafeDisc-Variante. Das System basiert größtenteils auf einer optischen Überprüfung des Datenträgers, indem schwer per Brenner schreibbare Sektoren mit teilweise absichtlich ungültiger Information gefüllt werden oder der verwendete Medientyp ausgelesen wird. Exe- und DLL-Dateien werden verschlüsselt, per Software mit einer Schwarzen Liste Emulatoren gesucht. Zwar funktioniert der Schutz auf der überwältigenden Mehrheit aller Laufwerke, aufgrund seiner isolierten Funktionsweise (keine Online- oder Betriebssystem-Verzahnung) gilt er allerdings als schwach und wird heute kaum noch eingesetzt, nachdem ab 2004 noch fast die Hälfte aller Spiele SafeDisc benutzte. Zuletzt wechselte EA den Schutz der Sims-Spiele von SafeDisc auf SecuROM.

Aus Herstellersicht verbesserte sich die Lage, als CD-Spiele in Mode kamen, also nach der Veröffentlichung von Rebel Assault 1993. CD-Brenner waren absurd teuer, Rohlinge kosteten ein Vielfaches ihrer heutigen Schleuderpreise und auch der Brennvorgang selbst gestaltete sich deutlich fehlerbehafteter. Dementsprechend wiegten sich die Produzenten in Sicherheit und verzichteten auf jeden Kopierschutzmechanismus. Die CD-Variante von Day of the Tentacle war der Floppy-Version nicht nur um die Sprachausgabe voraus, sondern ersparte auch das lästige Wühlen im Handbuch.

Doch natürlich währte dieser Punktsieg nur kurz. Einerseits, weil „CD-RIPs" sich verbreiteten, Kopien der CD-Spiele, vom Hersteller um Schutzmechanismen bereinigt, vom Cracker um die megabyteschweren Videosequenzen und CD-Musik. Andererseits, weil das Equipment zum Kopieren schleichend günstiger wurde – Mitte der Neunzigerjahre war ein CD-Brenner eine lohnende Anschaffung, um den ganzen Freundeskreis (und deren Freunde und deren Freunde ...) mit gebrannten Spielen und sich selbst mit einem ordentlichen Zubrot zu versorgen.

1998 spitzte sich die Lage zu. Nahezu gleichzeitig kamen Starcraft und Anno 1602 auf den Markt. Beide Spiele: geliebt und gespielt. Aber: Starcraft schaffte in der Anfangszeit nur mühsam die 100.000-Käufer-Grenze, fiel nach gutem Start schnell auf die hinteren Plätze der Verkaufscharts. Anno 1602 dagegen verkaufte sich hervorragend.

Woran das wohl lag? Anno 1602 war eines der ersten Spiele, die auf „überlange" CDs gepresst wurden; Brenner und Rohlinge für dieses Format waren noch nicht üblich. Insgesamt war die Maßnahme ein voller Erfolg, trotz ebenfalls erhältlicher Cracks.

Wie immer: Es blieb nicht lange beim Vorsprung der Hersteller. Als der vergleichsweise einfache Trick des alternativen Rohlingformats nicht mehr funktionierte, griffen die Publisher zu „richtigem" Kopierschutz wie LaserLock und SafeDisc (siehe Kasten auf Seite 19). Diese waren teilweise überaus kreativ. So verhinderte anfangs eine „illegale TOC", also ein ungültiges Inhaltsverzeichnis auf der CD, das Kopieren durch ein Brennprogramm, weil darin stand, dass die CD 2 Gigabyte fassen würde. Bewusst fehlerhafte Sektoren, gemessene Reflexionswinkel auf dem Silberling – die Maßnahmen waren zahlreich.

Doch selten brauchte die Gegenseite lange, um zu reagieren. Wer keine Lust hatte, in herkömmlichen Brennprogrammen nach der Option „Illegale TOC ignorieren" zu suchen, freute sich bald über ein Programm, das einfach rigoros die CD klonte, inklusive „Kopierschutz" auf der Kopie.

Ein Problem auch der ausgefuchstesten Kopierschutzmechanismen: Solange sie isoliert – also nur auf dem Datenträger – stattfinden, ist die Entfernung vergleichsweise einfach. Dementsprechend rüsteten die Programmierer auf; banden Treiber ins Betriebssystem ein, untersagten manche Brennprogramme. Erhöhten solche Maßnahmen die Schutzfunktion? Schwer zu sagen. Sicher dagegen ist, dass sie die Beliebtheit bei Spielern nicht erhöhten. Zum Teil aus Prinzip, zum Teil, weil die brachialen Mechanismen ungetrübtem Spielspaß im Wege standen und bei einigen Leuten Probleme verursachten, wenn Brenn-Suite, CD-Laufwerk oder, oder, oder nicht passten.

Wie groß ist die Fehlerrate bei der Erkennung des Originalmediums, wie viele gängige Laufwerke machen tatsächlich Probleme? Sicher weniger, als ein Streifzug durch die adrenalingefüllten Foren glauben machen lässt, doch genug, um auszuschließen, dass es sich um tragische Einzelschicksale handelt. Und hiermit kratzen sich die Publisher die Butter vom eigenen Brot: Wann immer ein Schutz den Ladenkäufer potenziell systematisch benachteiligt, und wenn auch in noch so geringem Umfang, wird ein immer größerer Teil dieser Käufer abwandern – zu einem Konkurrenzprodukt, zur Konsole oder zu den „Raubkopien". Natürlich kann man argumentieren, dass bestimmte Programme, die von einigen Kopierschutzen blockiert werden, praktisch reine Tools zum Urheberrechtsmissbrauch darstellen. Doch das Signal ist fatal: Der Schutz erhebt sich aus der behüteten Dreierbeziehung Spiel-Ori-

DIE AUFREGER DER LETZTEN ZEIT

Diese Spiele haben die Gemüter mit ihrem Kopierschutz besonders erregt.

Spore
Bis zur Veröffentlichung von Will Wrights Evolutionsspiel war SecuROM noch kein Schimpfwort – dann erklärte der Publisher EA, eine Online-Aktivierung einzusetzen, die maximal drei Installationen erlaubt und bei der Deinstallation den Zähler auch nicht wieder zurücksetzt. Urheberrechtswidrige Downloads im Millionenbereich gab es dennoch. Ein Synonym für ganz schlechte Publicity, ganz viele Ein-Stern-Bewertungen bei Internethändlern und ganz viel Lärm um ein gar nicht so aufregendes Spiel.

Drakensang
Bemerkt Das Schwarze Auge: Drakensang eine „böse" Kopie in Ihrem Laufwerk, sabotiert es stillschweigend Ihre Savegames und vernichtet so stundenlange Abenteuerarbeit in Aventurien. Das ist so lange lustig, bis Sie einer der (wenigen) Betroffenen sind, bei denen diese Überprüfung Fehlalarm geschlagen hat. Dann haben Sie hoffentlich den Patch (Webcode 26PA) schon heruntergeladen!

Sacred 2
Kluger Gedanke von Ascaron: im Zuge des Spore-Eklats demonstrieren, wie man's richtig macht. Doch leider lasen viele Spieler nur bis zum Wort „SecuROM" und da ging es wieder los. Tatsächlich ist die Aktivierung von Sacred 2 wesentlich benutzerfreundlicher als die von Spore und ermöglicht sogar zwei Spieler gleichzeitig im Netzwerk – mehr Details auf Seite 91.



Mass Effect
Wenn Sie glauben, dass Spore die kopierschutzbedingt schlechteste PR hatte: falsch. Irgendwer bei EA kam auf die Idee, Mass Effect mit einer verpflichtenden Online-Aktivierung alle zehn Tage zu versehen. Die Reaktionen ließen nicht auf sich warten, schließlich fand doch „nur" eine einfache Online-Aktivierung den Weg ins fertige Produkt.

ginaldatenträger-Usereingaben und greift in andere Sphären des Rechners ein. Subjektiv entsteht beim Käufer der Eindruck, vorkriminalisiert, überwacht und eingeengt zu werden. Ein Trend, der sich durch eine andere Entwicklung der Kopierschutzmechanismen noch verschlimmert.

Währenddessen wuchs in den letzten Jahren die Bedeutung des Internets rasant; sowohl allgemein als auch bezogen auf „Raubkopien“. Waren diepc entsprechenden Newsgroups vor anderthalb Jahrzehnten noch ein sehr exklusiver Kreis, wurden Peer-to-Peer-Netzwerkdienste mit der Zeit immer beliebter. Doch die Hersteller erkannten im Internet gleichzeitig ihre Chance. Zum einen, weil Spiele mit Mehrspielermodus fast immer einen Key zur Identifikation voraussetzen. Zum anderen, weil auch die Verifizierung und Aktivierung des Produktes online erfolgen kann. Toll!

Denkt der Publisher. In der Spielergemeinde stoßen Online-Aktivierungen auf ein weit weniger einhelliges Echo. Half-Life 2, das sich nur via Steam starten lässt, sorgte 2005 für einen Aufschrei, bescherte Entwickler Valve aber blendende Verkaufszahlen. Die Maßnahme der Online-Überprüfung – vom einfachen Check einer Seriennummer bis zum Herunterladen ganzer Spielteile – sind vielfältig geworden.

Werden etwa die massiven Proteste bei Spore Publisher zum Umdenken bewegen? Nicht in einem Maße, das alle Kritiker zufriedenstellt. Selbst das mildere DRM-System von Sacred 2 war Ursache hitziger Diskussionen im Forum von pcgames.de, ähnlich wie einst die Earth 2160-Aktivierung. Spiele, die bei der Installation oder gar ständig online verifizieren, ob es sich um eine Originalfassung handelt, setzen das fatale Signal an die Käufer fort: Wir kontrollieren dich.

> „Wir würden gerne ohne Kopierschutz auskommen“
>
> John Riccitiello, Vorstandsvorsitzender Electronic Arts

Dass fast jeder Spielerechner ohnehin eine Online-Verbindung besitzt, ist praktisch irrelevant. Das Gefühl, vom Hersteller bevormundet zu werden, schlägt gewaltig auf den Magen. Das beruhigende Wissen darum, ein Spiel einmal in der Schachtel gekauft zu haben und fortan auf ewig spielen zu dürfen, es ist weg. Egal wie oft Hersteller versprechen, sich auch in Zukunft um eine funktionierende Installation zu kümmern. Dass die (mitunter auf drei oder auf vier Mal beschränkte) Online-Aktivierung Wiederverkäufe erschwert oder gar unmöglich macht, wird dabei akzeptiert – schließlich bringen die dem Publisher kein Geld. Doch über kurz oder lang schaden Maßnahmen, die den legalen Erwerb verdrießen und beim Raubkopieren nicht einmal auffallen, dem Markt enorm. Der Produzent arbeitet konsequent an den Wünschen des Konsumenten vorbei, der sich verärgert Alternativen sucht. EA-Boss Riccitiello meint indes, 99,8% aller Spieler würden Schutz eh nicht bemerken.

Spiele ohne Kopierschutz wie jüngst Edna bricht aus sind und bleiben in der Minderheit. Daran ändern auch Statements wie das von Riccitiello nichts oder US-Publisher Stardock (Sins of a Solar Empire), der prinzipiell auf Kopierschutz verzichtet.

Für die nahe Zukunft erwarten wir die Zunahme von Online-Aktivierungen, die teilweise auch das Herunterladen ganzer Spielpakete nach sich zieht. Und: Die Bedeutung eines guten Mehrspielermodus für die Verkaufszahlen ist eklatant – siehe Call of Duty 4 im Vergleich zu Crysis. Für die ferne Zukunft rechnen wir mit einer Wende weg von der Spieleschachtel. Die Publisher werden sich weiterhin bemühen, Download-Portale oder prinzipiell kostenfreie Spiele mit Monats- oder Item-Gebühren zu etablieren. Ob sich auf diesem Wege der Copyright-Kampf gewinnen lässt? ❑


PC DVD
COMMAND & CONQUER
ALARMSTUFE ROT 3
16
Wähle deine Seite! 30.10.2008
Ziehe im brandneuen Alarmstufe Rot™ 3 mit einer von drei Fraktionen in die Schlacht. Erkämpfe Ruhm für das sowjetische Imperium, verteidige das Heimatland mit den Alliierten oder verbinde Technologie und Tradition mit dem Reich der aufgehenden Sonne. Spiele online mit einem Freund oder wähle einen aus neun Alarmstufe Rot™ 3-Kommandeuren. Kämpfe um die Kontrolle an Land, im Wasser und in der Luft. Ziehe noch heute in den Kampf!
© 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Command & Conquer and Red Alert are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.

Das wird gespielt

Der Kreis der Erhabenen ist klein: Spiele, die Menschen dauerhaft an den Bildschirm fesseln.

Webcode: Gehen Sie auf www.pcgames.de und geben Sie dort den Code ein.

Sehr gut gemachte Spiele faszinieren länger als bis zum Abspann. Durchdachte Titel finden ihren Halt in einer starken Community, die diese Produkte bereitwillig (und völlig kostenlos) mit Mods und Levels am Leben erhält. Noch besser ist es, wenn Hersteller selbst ihre Babys hegen und pflegen. Denn nichts treibt ein Spiel schneller aus den Köpfen und von der Festplatte als mangelhafte oder fehlende Unterstützung bei dringend benötigter Fehlerbehebung. Langlebigkeit schafft eben dauerhaft Fans, liebe Entwickler! ❑

ALLE MODS & PATCHES AUF EINEN BLICK

	Ab-16-DVD	Ab-18-DVD	Extended-DVD
Baphomets Fluch 2.5: Die Rückkehr der Tempelritter	●	●	–
Crysis: Intel/Crysis Mapping-Contest SP-Map-Pack	–	–	●
Crysis Warhead: Custom Config Collection von Mster	●	●	–
Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2 – Der Aufstieg des Hexenkönigs ROWL's RotWK Map-Pack	●	●	–
Drakensang Patch v1.01	●	●	–
Homeworld 2 Slipstream: The Price of Freedom	–	–	●
Mercenaries 2 Patch 1	●	●	–
Neverwinter Nights 2: Die Traumfängerin	–	–	●
Team Fortress 2: Erstes Team-Fortress-2-Map-Pack von Clan00	●	●	–
The Elder Scrolls 4: Oblivion: Adash: Der Schwarze Tempel	–	–	●
The Witcher: Enhanced Edition Patch & Enhanced Edition German Language Patch	–	–	●
World of Warcraft: Elkano's Buffbars	●	●	–

ER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEW

SACRED 2: FALLEN ANGEL
Sacred 2 ist ein sehr gutes Action-Rollenspiel, doch war es genau wie der Vorgänger bei Veröffentlichung nicht frei von nervigen Programmfehlern. Aus diesem Grund bietet Ascaron bereits die ersten Patches auf der Webseite des Spiels an. Damit sollen nicht nur Programmabstürze und -fehler behoben, sondern auch die Geschwindigkeit des Spiels erhöht werden. Zudem fügten die Entwickler einige nützliche Funktionen wie einen Respawn des Helden per Tastendruck am letzten aktivierten Seelenstein ein.
Info: www.sacred2.com

NEVERWINTER NIGHTS 2
Das zweite Add-on **Storm of Zehir** steht kurz vor der Veröffentlichung (Vorschau auf Seite 61). Um die Wartezeit zu überbrücken, werkelt die Community fleißig an weiteren Abenteuern. In **Die Traumfängerin** von Feline Fuelled Games schlüpfen Sie in die Rolle von Charis, die sich auf die Suche nach ihrem von einem Dämon gefangen gehaltenen Mann macht. Von Albträumen geplagt, beginnt für sie eine Odyssee voller Gefahren. Das Modul finden Sie auf unserem Heft-Datenträger.
Info: www.felinefuelledgames.de

GOTHIC 3
Trotz der Ankündigung des Add-ons **Götterdämmerung** und **Arcania: A Gothic Tale** sitzt die Community des Rollenspiels nicht voller Vorfreude untätig herum. Liebevoll kümmern sich die Fans weiterhin um **Gothic 3**. Ein Community-Patch 1.7 ist bereits

FAN-REMAKE ALS GRATISSPIEL ERSCHIENEN

Baphomets Fluch 2.5

AUF DVD
• Video zum Spiel

Am 28. September 2008 erschien das Fan-Adventure **Baphomets Fluch 2.5: Die Rückkehr der Tempelritter** und wurde innerhalb der ersten 24 Stunden nach Veröffentlichung fast 100.000 Mal aus dem Internet heruntergeladen. Mehr als acht Jahre hatte Mind-Factory, ein Team von etwa 40 internationalen Hobbyentwicklern um Projektleiter Daniel Butterworth, an der inoffiziellen Fortsetzung von **Baphomets Fluch 1** und **2** gearbeitet.

Natürlich stolpern Sie wieder als George Stobbart, der Protagonist dieser Spiele, oder dessen Freundin Nicole Collard durch das neue, gefährliche Abenteuer. Wie der Untertitel des Spiels von MindFactory bereits verrät, sind die Tempelritter zurück und versuchen natürlich erneut, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Die Geschichte von **Baphomets Fluch 2.5** ist spannend erzählt, kommt aber im letzten Drittel des Spiels zu schnell zum Schluss.

Sie dirigieren wechselweise George oder Nico mit der klassischen Point&Click-Steuerung durch prächtige und mit viel Liebe zum Detail gezeichnete 2D-Schauplätze. Diese sind zunächst noch altbekannt (Nicos Appartment, Café de la chandelle verte, Kathedrale Montfauçon, Hotel Ubu), werden aber im Lauf des etwa fünf- bis sechsstündigen Spiels durch nagelneue Orte wie beispielsweise das englische York oder eine Ausgrabungsstätte in Portugal ergänzt.

Baphomets Fluch 2.5: Die Rückkehr der Tempelritter ist die gelungene Fortführung der originalen Serie – mit Segen der Revolution Studios, den Vätern von **Baphomets Fluch**. Das Spiel fängt das Flair der Serie prächtig ein und ist ein Muss für Adventurefans. ❑

Info: www.baphometsfluch25.de

Gratisspiel (Einzelspieler)
Spielzeit: Circa 6 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Einfach



DÉJÀ-VU | Einige der Schauplätze wie hier Café und Kathedrale am Montfauçon sind altbekannt.

SANDMANN| In der Nähe des portugiesischen Tomar ermittelt George in sandigen Ruinen.

KOSTENLOSES UPDATE AUF ENHANCED EDITION

The Witcher

Für all diejenigen, die bis jetzt noch nicht zu CD Projekts **The Witcher** gegriffen hatten, stand ab 25. September die **Enhanced Edition** in den Regalen. Für alle, die bereits eine reguläre Version ihr Eigen nennen und nicht noch mal Geld ausgeben wollen, ist diese nun auch als umfangreicher Patch zu haben.

Insgesamt 1,4 Gigabyte groß fällt das gesamte Zusatzpaket aus. Gut zwei Drittel davon entfallen auf die neuen Spielinhalte und Gameplay-Verbesserungen. Das letzte Drittel nimmt das Sprachpaket für sich ein, das eine komplette Neuvertonung der deutschen Stimmen samt Lippensynchronität liefert.

Große Abenteuer erwarten Geralt. Dabei meinen wir nicht nur die beiden enthaltenen Zusatzmissionen „Der Preis der Neutralität" und „Nebeneffekte", sondern auch zukünftige von Spielern aus aller Welt (und vielleicht auch ihnen selbst) erstellte aus dem mitgelieferten D`jinni-Editor. Einarbeitungszeit ist beim Umgang mit diesem Tool allerdings nötig, aber es garantiert auf lange Zeit stetig neuen Inhalt für die Fans des Spiels.

Kosmetik und Gameplay kommen natürlich auch nicht zu kurz: Etwa 200 neue Gestik- und Kampfanimationen wurden eingefügt, was auch die Prügeleien selbst vereinfacht. Auch an der Inventarverwaltung schraubten die Entwickler, der virtuelle Rucksack ist nun größer und komfortabler zu bedienen, stapelt gleichartige Objekte beispielsweise automatisch. Den Patch, samt deutschem Sprachpaket, finden Sie auf der Extended-DVD. ❑

Info: www.thewitcher.com

WSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER

in der Entwicklung. Was genau dieser ändert, welche Fehler er behebt und wann er erscheinen soll, steht derzeit aber noch in den Sternen. Die vorangegangenen Patches haben allerdings schon gezeigt, welches Potenzial in der **Gothic**-Community steckt.
Info: www.worldofgothic.de

OBLIVION: ADASH, 2. KAPITEL
Die Geschichte um den schwarzen Zirkel, das Auge Anurs und die Stadt der Magie wird fortgesetzt: **Der schwarze Tempel** heißt die Fortsetzung der erfolgreichen Mod **Flammen der Vergangenheit** und die neuen Missionen für die Hauptquest schließen nahtlos an den Vorgänger an. Abgesehen davon wurde die Stadt um zwei Gilden, mehrere Nebenquests und einige Außenareale erweitert. Die hohe Qualität der Sprecher und der musikalischen Untermalung tragen ein Übriges zur stimmigen Atmosphäre bei.
Info: www.adash-web.de

DUTZENDE STUNDEN CRYSIS-SINGLEPLAYER-ACTION FÜR LAU

Intel/Crysis SP-Map-Pack

Nach den besten Mehrspielerkarten des Intel/Crysis Modding-Contest im vergangenen Monat präsentieren wir Ihnen in dieser Ausgabe das entsprechende **Singleplayer-Map-Pack** aus diesem Mapping-Wettbewerb, den Crytek und Intel mit dicken Hardware-Preisen sponserten.

Stundenlange spannende Action, die sich kaum vor den offiziellen Missionen in Cryteks Edel-Shooter zu verstecken braucht, ist mit diesen prächtigen Karten auf unserer Extended-DVD garantiert. Enthalten sind folgende von der **Crysis**-Community preisgekrönten Maps: Airfield (ret1cent), An Assassin's Job2 (shazmog), Castaway (ZapWizard), Crybirth: The Basecamp (KorJax), Combat Training: Canyon Base (Jubei), Fear (sextasy2015320), Ghadir (LunarBlue), Induction (Adius_Omega), Operation Neodym (Nerv3), Vulcano ([HP]) und XiaoDong (Eldosian). Die Installationsroutine des Map-Packs installiert die Karten automatisch in das richtige Verzeichnis. ❑

Info: www.crymod.com



Einzelspieler-Map-Pack
Spielzeit: Verschieden
Schwierigkeitsgrad: Verschieden

ABGESCHMIERT | Auf der SP-Karte **Airfield** retten Sie Besatzung und Fracht eines US-Flugzeugs vor den Koreanern.

KOSTENLOSES UPDATE AUF ENHANCED EDITION

The Witcher

Für all diejenigen, die bis jetzt noch nicht zu CD Projekts **The Witcher** gegriffen hatten, stand ab 25. September die **Enhanced Edition** in den Regalen. Für alle, die bereits eine reguläre Version ihr Eigen nennen und nicht noch mal Geld ausgeben wollen, ist diese nun auch als umfangreicher Patch zu haben.

Insgesamt 1,4 Gigabyte groß fällt das gesamte Zusatzpaket aus. Gut zwei Drittel davon entfallen auf die neuen Spielinhalte und Gameplay-Verbesserungen. Das letzte Drittel nimmt das Sprachpaket für sich ein, das eine komplette Neuvertonung der deutschen Stimmen samt Lippensynchronität liefert.

Große Abenteuer erwarten Geralt. Dabei meinen wir nicht nur die beiden enthaltenen Zusatzmissionen „Der Preis der Neutralität" und „Nebeneffekte", sondern auch zukünftige von Spielern aus aller Welt (und vielleicht auch ihnen selbst) erstellte aus dem mitgelieferten D`jinni-Editor. Einarbeitungszeit ist beim Umgang mit diesem Tool allerdings nötig, aber es garantiert auf lange Zeit stetig neuen Inhalt für die Fans des Spiels.

Kosmetik und Gameplay kommen natürlich auch nicht zu kurz: Etwa 200 neue Gestik- und Kampfanimationen wurden eingefügt, was auch die Prügeleien selbst vereinfacht. Auch an der Inventarverwaltung schraubten die Entwickler, der virtuelle Rucksack ist nun größer und komfortabler zu bedienen, stapelt gleichartige Objekte beispielsweise automatisch. Den Patch, samt deutschem Sprachpaket, finden Sie auf der Extended-DVD. ❑

Info: www.thewitcher.com

WSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER

in der Entwicklung. Was genau dieser ändert, welche Fehler er behebt und wann er erscheinen soll, steht derzeit aber noch in den Sternen. Die vorangegangenen Patches haben allerdings schon gezeigt, welches Potenzial in der **Gothic**-Community steckt.
Info: www.worldofgothic.de

OBLIVION: ADASH, 2. KAPITEL
Die Geschichte um den schwarzen Zirkel, das Auge Anurs und die Stadt der Magie wird fortgesetzt: **Der schwarze Tempel** heißt die Fortsetzung der erfolgreichen Mod **Flammen der Vergangenheit** und die neuen Missionen für die Hauptquest schließen nahtlos an den Vorgänger an. Abgesehen davon wurde die Stadt um zwei Gilden, mehrere Nebenquests und einige Außenareale erweitert. Die hohe Qualität der Sprecher und der musikalischen Untermalung tragen ein Übriges zur stimmigen Atmosphäre bei.
Info: www.adash-web.de

DUTZENDE STUNDEN CRYSIS-SINGLEPLAYER-ACTION FÜR LAU

Intel/Crysis SP-Map-Pack

Nach den besten Mehrspielerkarten des Intel/Crysis Modding-Contest im vergangenen Monat präsentieren wir Ihnen in dieser Ausgabe das entsprechende **Singleplayer-Map-Pack** aus diesem Mapping-Wettbewerb, den Crytek und Intel mit dicken Hardware-Preisen sponserten.

Stundenlange spannende Action, die sich kaum vor den offiziellen Missionen in Cryteks Edel-Shooter zu verstecken braucht, ist mit diesen prächtigen Karten auf unserer Extended-DVD garantiert. Enthalten sind folgende von der **Crysis**-Community preisgekrönten Maps: Airfield (ret1cent), An Assassin's Job2 (shazmog), Castaway (ZapWizard), Crybirth: The Basecamp (KorJax), Combat Training: Canyon Base (Jubei), Fear (sextasy2015320), Ghadir (LunarBlue), Induction (Adius_Omega), Operation Neodym (Nerv3), Vulcano ([HP]) und XiaoDong (Eldosian). Die Installationsroutine des Map-Packs installiert die Karten automatisch in das richtige Verzeichnis. ❑

Info: www.crymod.com



Einzelspieler-Map-Pack
Spielzeit: Verschieden
Schwierigkeitsgrad: Verschieden

ABGESCHMIERT | Auf der SP-Karte **Airfield** retten Sie Besatzung und Fracht eines US-Flugzeugs vor den Koreanern.

DIE STIRN IN FALTEN | Max Payne (Mark Wahlberg) und Mona Sax (Mila Kunis) spielen ein wortkarg wütendes Duo mit triefenden Psychowunden.

ABGEZIELT | Die Schussgefechte sind laut, aber arm an Gewalt. Regisseur John Moore wollte verhindern, dass **Max Payne** ein zu strenges Alters-Rating bekommt.

JÄGER | Chris „Ludacris" Bridges (l.) übernimmt als Jim Bravura den bösen Part.

EISIG | Bis zu den letzten Minuten vermittelt **Max Payne** eine Art moderne Endzeitstimmung.

ALLEIN | Wahlberg macht seine Sache, trotzdem kommt man nicht umhin, sich Clive Owen zu wünschen.

Max Payne: Der Film

Von: Thomas Weiß

Vom strammen Max zum gebrochenen Mann: Wahlberg gibt den Schmerz.

Max Payne ist ein 99 Minuten lang brodelnder Kessel der Depression: Wut, Trauer, Verzweiflung und Angst köcheln zum Gegenteil des Feelgood-Movies heran. Man sieht Gesichter durch Großaufnahmen, wässrig und fahrig die Augen, abwechselnd versteinerte Mimik und sich maskenhaft bewegende Münder, meistens kommen daraus Flüsterlaute.

Kontrast geben heftig dosierte Momente der Action ab. Geschossen wird tausendfach, gestorben kindgerecht: Im Bleiregen zerspringen Gläser, fliegen Aktenblätter, bricht Inneneinrichtung – bloß die Opfer machen blutlos-unspektakulär ihre Äuglein zu. Im Fokus steht stattdessen die Mechanik einer Waffe: Wie der Finger den Abzug drückt, der Mechanismus die Kugel ausspuckt, sie ihren Flug antritt. Derlei bringt Zeitlupen-Zauber mit opernhaftem Pathos rüber, doch wirkt der Bullet-Time-Einsatz zahm im Vergleich zur Spiel-Schablone.

Die Kamera zeigt vielmehr atmosphärische Bilder, in ihrer Stimmung einer Beerdigung gleich. Schummrig steht das New York da, in dem sich Mark Wahlberg (Departed: Unter Feinden), zu brav für die Rolle, als Max Payne durchschlägt. Jegliche Menschenwärme zum Frost gekühlt, glimmen Lichter der Wolkenkratzerwohnungen gegen die einhüllende Glocke aus Dunkelheit, Regen und Schnee an. Welche Fremden hinter diesen isolierten Fenstern leiden, lässt sich nur erahnen, denn der Film schwärzt die Welt mit Schatten bis zur Unkenntlichkeit.

Einen Hauch Zuneigung bringt bloß Mona Sax, die russische Auftragskillerin, gespielt von der clownesk geschminkten Mila Kunis, keiner Schönheit.

Zwischen kalten Farben stapfen die wenigen Haupt- und Nebendarsteller um emotionale Abgründe herum, um am Ende zu fallen; jeder scheint seine Strafe zu kriegen und so stark die Angst vor dem Tode sein mag, die Charaktere sehen erleichtert aus, wenn sie jemand aus dieser Trostlosigkeit herauswürgt.

Der Weltuntergangsdramatik liegt zugrunde, was der Vorlage als Ausgangssituation dient: Nachdem Max seine Frau und sein Kind tot im Schlafzimmer vorfindet, macht er sich auf einen Rachefeldzug, im Fadenkreuz die schmutzigen Cops des Drogendezernats. Regisseur John Moore (Das Omen, Im Fadenkreuz) hat Max zum Mann gemacht, der sich Gegnern in jener selbstmörderischen Ruhe zur Wehr setzt, die bloß jemand mit Sehnsucht nach dem Sterben aufbringt. Wahlberg kriegt's hin.

Während einer Szene springt Max bei Nacht und Minusgraden ins Wasser, bricht unter das Eis durch, schwebt schwerelos an hinterhergefeuerten Patronen vorbei, erstarrt. Die Bilder gehen zurück auf jene, die ihn jagen, einer sagt: „Lass gut sein, der holt sich den Tod." Dann wäscht Friede über Max, im schwindenden Bewusstsein weicht seine Wahrnehmung durch leise leuchtende Lichter auf, seine Frau erscheint zur vermeintlichen Absolution. „Noch nicht, Max", sagt sie sanftstimmig und meint: Sterben darfst du später, vorher hast du einen Job zu tun.

Max hangelt sich zittrig an Land, würgt zwei Dosen Valkyr runter, eine Droge, die Soldaten im Krieg gegen den Terror jede Angst nehmen soll, aber halluzinogene Nebenwirkungen aufweist: Schneeflocken wandeln sich zu brennender Asche, am Himmel wimmeln Gespenster, bassstark ihr Flügelschlag. Man kann sie als Dämonen verstehen, die in Max stecken. Wahrscheinlich kann das nur das spielende Publikum. Denen gilt dieser Film. ❑

„HEUTE GEWINNE ICH ALLES ZURÜCK – ICH SPÜR' DAS!"



Vorsicht – Glücksspiel kann zur Sucht werden.

Glücksspiele sind vom Zufall abhängig und nicht vom Gefühl. Wer glaubt, das Spiel beherrschen zu können, riskiert, die Kontrolle zu verlieren und glücksspielsüchtig zu werden. Lassen Sie es nicht so weit kommen. Glücksspielsucht ist eine Krankheit, für die es Hilfe gibt. Information und Beratung unter:

Tel. 0 800 - 1 37 27 00 (kostenlos & anonym) **oder www.spielen-mit-verantwortung.de**

BUNDESZENTRALE FÜR GESUNDHEITLICHE AUFKLÄRUNG BZgA

Top-Prämien für Zocker

Hammer-Spiele oder Hardware für null Komma nix!

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, kann als kostenloses Dankeschön eine von vielen Top-Prämien abgreifen!

2 X 25-EURO-GUTSCHEIN DOOMSTER FÜR SPIELE AB 18
Die Einkaufsgutscheine haben einen Wert von zusammen 50 Euro und können für alle Artikel im doomster-Shop unter www.doomster.de eingelöst werden. Pro Kauf ist ein Gutschein einlösbar, der Betrag kann nicht ausgezahlt werden. Sollte der Gutscheinwert nicht vollständig aufgebraucht werden, muss der Restwert verfallen. Eine Teileinlösung ist nicht möglich. Alle Informationen zu den Versandkosten finden Sie auf www.doomster.de.
Prämiennummer: 003499





2 X 25-EURO-GUTSCHEIN SQOOPS
Die Einkaufsgutscheine haben einen Wert von zusammen 50 Euro und können für alle Artikel im sqoops-Shop unter www.sqoops.de eingelöst werden. Pro Kauf ist ein Gutschein einlösbar, der Betrag kann nicht ausgezahlt werden.
Prämiennummer: 003500



GRAND THEFT AUTO 4 (PC)
Das von Fans auf der ganzen Welt mit Hochspannung erwartete **Grand Theft Auto 4** wird die Spielewelt revolutionieren.

Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig! Lieferung sobald verfügbar und solange Vorrat reicht!

Prämiennummer: 003509



DAS SCHWARZE AUGE: DRAKENSANG
Ein Third-Person-Party-RPG, basierend auf dem Regelwerk des Pen&Paper-Rollenspiel-Regelwerks **Das Schwarze Auge**, des populärsten Rollenspiel-Systems in Deutschland

Prämiennummer: 003482

MAGNETIC WEBCAM, 1,3 MEGAPIXEL (WEISS)
Videos erstellen Sie mit dieser Webcam aus jedem gewünschten Blickwinkel: Das patentierte Magnetsystem gibt Ihnen die Freiheit, die Webcam nach Belieben zu verdrehen.

Prämiennummer: 003514



MEDUSA 5.1 MOBILE EDITION USB
Schließen Sie das Headset einfach an Ihre USB-Schnittstelle an, installieren Sie die Software und schon genießen Sie 5.1-Surround-Sound – der integrierte Soundchip macht's möglich.

Prämiennummer: 003237



MASS EFFECT
Sie müssen alles in Ihrer Macht Stehende tun, um das Böse aufzuhalten. Nur so retten Sie das Leben von Milliarden und verhindern die Rückkehr einer uralten Macht.

Prämiennummer: 003463



FALLOUT 3 (PC)
Sichern Sie sich jetzt den Nachfolger eines der beliebtesten Rollenspiele.

Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig! Lieferung sobald verfügbar und solange Vorrat reicht!

Prämiennummer: 003388



SP-1000 PLUS SOLAR CHARGER
Nutzen Sie die Energie der Sonne und des Lichts! Der SP-Charger tankt über seine beiden Solar-Panels Energie und frischt so seinen internen Akku auf. Alternativ betankt er sich auch am Computer über den USB-Port. Unterwegs lässt sich der SP-Charger über die mitgelieferten Adapter an mobile Endgeräte anschließen und überträgt seine Energie – das sorgt bei Handy, MP3-Player & Co. für mehr Ausdauer.

Prämiennummer: 003351

Noch mehr Angebote für PC Games auf:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 61,-/12 Ausg. (= € 5,08/Ausg.); Ausland € 73,-/12 Ausg.; Österreich € 68,20/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 61,-/12 Ausg. (= € 5,08/Ausg.); Ausland € 73,-/12 Ausg.; Österreich € 68,20/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Extended-Abo** mit DVD.
(€ 78,90/12 Ausg. (= € 6,58/Ausg.); Ausland € 90,90/12 Ausg.; Österreich € 86,10/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail

(für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie	Nummer

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

BLZ:

Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games.
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum | Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PG PR 57


PC – PLAYSTATION – XBOX – Wii – DS – FILM – MUSIK & MEHR
games
AND MORE
Digital Entertainment für alle! www.gamesandmore.de
MIT GROSSEM EINKAUFSFÜHRER!
Die 100 besten Spiele!
Beste Unterhaltung garantiert: Party, Sport, Action, Edutainment u.v.m.
11/08
NEU!
NUR 1,- EURO
SEITE 30
STAR WARS
THE FORCE UNLEASHED
Mächtig: Das erste echte Kino-Spiel!
SEITE 34
FIFA 09 vs. PES 09
Wer kickt besser?
Wir machen den Test!
DER PERFEKTE PARTY-SPASS:
SINGSTAR, GUITAR HERO & CO.
SEITE 18
Musik im Spiel!
Affenstarkes Rasselspiel: Samba de Amigo für Wii!
SEITE 46
IRONMAN AUF DVD!
Der beste Superhelden-Film des Jahres
SEITE 50
EVERLAST: NEUE PLATTE
Fulminantes Comeback des Grammy-Gewinners

VORSCHAU

SPIELE-VORSCHAU

TOP-THEMEN

METRO 2033: THE LAST REFUGE
MONSTERHATZ


Seite 32

GRUSELSTIMMUNG | Stellen Sie sich vor, **S.T.A.L.K.E.R.** trifft auf **Hellgate: London**, dann haben Sie eine Ahnung davon, was Sie in diesem Shooter erwartet. Genauere Infos lesen Sie in unserer ausführlichen Vorschau.

X-BLADES
DOPPELKLINGE


Seite 62

SCHARFE SACHE | Zuxxez lädt zum bunten Schnetzelfest im leichten Manga-Stil ein. Taugt das auch für anspruchsvolle Spieler? Unsere Vorschau verrät's!

COMPANY OF HEROES: TALES OF VALOR
KRIEGSGESCHEHEN


Seite 42

KISS ME TIGER | Die berüchtigten deutschen Panzer mit dem Großkatzennamen stehen im Mittelpunkt der frischen Kampagnen des neuen Add-ons zu **Company of Heroes**.


Seite 50



STARCRAFT TRILOGY & DIABLO 3
KINOFEELING & ITEMJAGD

DIE VOLLE PACKUNG | Redakteur Felix Schütz gehörte zu den geladenen Gästen der Blizzcon. In seiner Vorschaustrecke erfahren Sie, warum **Starcraft 2** und **Diablo 3** schon jetzt als Blockbuster gehandelt werden.

„Wäre es nicht lustig, wenn er sich weh tun würde?"

Altair, Assassin's Creed

WUSSTEN SIE, ...

dass Sie im PS3-Rennspiel **Burnout Paradise** Werbung für den amerikanischen Präsidentschaftskandidaten Barack Obama zu Gesicht bekommen? Ob uns so etwas auch bald in Deutschland erwartet?

INHALT

MOST WANTED

Unsere Online-Bestenliste: Sie stimmen über die meisterwarteten PC-Spiele ab (Stand: 10.10.2008)

1. **DIABLO 3**
   Action-Rollenspiel | Activision/Blizzard
   Termin: Nicht bekannt
2. **GRAND THEFT AUTO 4**
   Action-Adventure | Take 2
   Termin: 21. November 2008
3. **MAFIA 2**
   Action-Adventure | Take 2
   Termin: Nicht bekannt
4. **STARCRAFT 2**
   Echtzeitstrategie | Publisher
   Termin: 2009
5. **EMPIRE: TOTAL WAR**
   Runden-Strategie | Sega
   Termin: Februar 2009
6. **HALF-LIFE 2: EPISODE 3**
   Ego-Shooter | EA
   Termin: Nicht bekannt
7. **WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING**
   Online-Rollenspiel | Activision/Blizzard
   Termin: 13. November 2008
8. **RISEN**
   Rollenspiel | Koch Media
   Termin: Nicht bekannt
9. **OPERATION FLASHPOINT 2: DRAGON RISING**
   Taktik-Shooter | Codemasters
   Termin: 2009
10. **ARCANIA: A GOTHIC TALE**
    Rollenspiel | Jowood
    Termin: Nicht bekannt

Überlebenswille

Ausgerüstet mit Gasmaske, verrostetem Schießeisen und jeder Menge Mumm in den Knochen kämpfen sich die Überlebenden durch die bedrohlichen Schächte der Moskauer U-Bahn.

Metro 2033: The Last Refuge

Von: Sebastian Weber

Atomkrieg, Mutanten, Grauen – die S.T.A.L.K.E.R.-Erfinder kehren zurück!

Vorsichtig schleicht eine dunkle Gestalt durch die riesige Eingangshalle der Russischen Staatsbibliothek. Sie klammert sich verkrampft an ihre doppelläufige Schrotflinte, mit jedem Schritt durch den verwüsteten Raum beschlägt das Visier der Gasmaske, die sie auf dem Kopf trägt. Um sie herum das pure Chaos: Überall liegen Bücher oder herausgerissene Seiten herum. Tische und Stühle sind umgekippt. Hier und da brechen gigantische Wurzeln durch das Gemäuer, die meisten Fensterscheiben sind zersplittert und lassen nur wenig Licht in den Raum fallen. Außer des tobenden Winds von draußen und des Knirschen des Schutts unter den Füßen ist kein Geräusch auszumachen. Artem, so der Name des Einsamen, betritt zögerlich die Treppe in den ersten Stock, die sich bedrohlich vor ihm erhebt.

Je tiefer er in das Gebäude vordringt, desto düsterer werden die Lichtverhältnisse, seine Stirnlampe lässt nur erahnen, was vor ihm wartet. Oben: eine riesige Holztür, unberührt wie eine Warnung. Ängstlich steckt er seinen Kopf durch den Torspalt und späht in die gähnende Düsternis dahinter. Zu sehen: nichts. Vorsichtig überschreitet Artem die Schwelle, schiebt sich langsam voran. Dann plötzlich hinter ihm ein Geräusch.



SCHLECHTE KARTEN | Die Mitstreiter liegen bereits leblos vor Ihnen und Sie haben in Ihrer Hand nur noch ein Messer. Zeit, den letzten Spielstand zu laden.

WENIG ABLENKUNG | **Metro 2033** zeigt Ihnen wichtige Informationen nicht wie gewohnt über ein Interface, um Sie nicht aus der Atmosphäre zu reißen. Verbleibende Munition etwa erkennen Sie am Magazin der Waffe.



HÜBSCHE TECHNIK | Die von 4A Games eigenentwickelte Grafikengine nutzt ausschließlich dynamische Lichtquellen. So wirken die Schatten realistischer.



RÄTSELHAFT | Die telekinetisch begabten Mutanten bedrohen das Überleben der wenigen Menschen in Moskau. Was es mit ihnen auf sich hat, erfahren Sie erst im späteren Verlauf der Geschichte.

EXTREME MITTEL | Gegen Monstermassen helfen Ihre Schusswaffen nicht mehr. Bessere Wahl: Sprengstoff.

Er wirbelt herum. Sein Atem geht immer schneller. Er leuchtet die Ecken des Raums mit seiner Lampe ab, zu erkennen ist nichts. Dann wieder ein Krachen, wieder hinter ihm. Abermals schnellt er herum und blickt ihm in die Augen: Vor Artem steht einer der berüchtigten Mutanten, riesige Klauen und tödliche Reißzähne blitzen ihn an. „Attackierst du sie oder wendest deinen Blick von ihnen ab, greifen sie dich an", so hallen die Warnungen in Artems Ohren.

Langsam, Zentimeter um Zentimeter, gleitet er zurück. Zurück Richtung Tür. Zurück in die hoffentlich rettende Einsamkeit der Haupthalle. Der Mutant durchbohrt ihn weiter mit seinem Blick. Dann passiert es: Artem rutscht aus, dreht sich zur Seite, um seinen Sturz abzufangen. Jetzt scheint alles in Zeitlupe zu geschehen. Der Mutant springt auf sein Opfer. Das Gewicht des Monstrums raubt dem schmächtigen Kerl die Luft. Dann holt das schleimige Ungetüm mit seiner Pranke aus, sie saust auf Artems Kopf herab. Kurz bevor die muskulöse Klaue Artems Schädel zertrümmert, stört ein ohrenbetäubendes Klirren den Kampf. Eines der riesigen Fenster auf der linken Seite zerbirst in tausende Splitter, die sich auf den Steinboden ergießen. Gleichzeitig hebt der Mutant von Artem ab, gehalten von den Pfoten eines gigantischen Flugwesens, das aussieht wie eine Kreuzung aus Löwe und Adler. Einen markerschütternden Schrei später herrscht wieder Ruhe in der Bibliothek, Artem rappelt sich auf.

Das neue, ambitionierte Projekt von Publisher THQ und Entwickler 4A Games – der einige ehemalige Mitarbeiter von

MARKE „EIGENBAU"

In der Welt von Metro 2033 gibt es kaum mehr konventionelle Wummen. Deshalb basteln sich die Überlebenden ihre Schießprügel selbst.



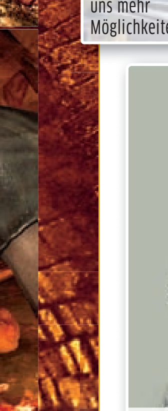
HANDARBEIT | Für die konventionellen Waffen gibt es nur wenig Munition. Zudem zählen Pistolen-, Gewehr- oder Schrotflintenpatronen als Währung. Deshalb verschießen Sie alternative Geschosse, zum Beispiel Pfeile, den nötigen Druck vorausgesetzt. Damit Sie die nötige Spannung im Gastank aufbauen, denken die Entwickler darüber nach, Sie eine der Maustasten drücken zu lassen, bis das Pfeilgewehr feuerbereit das tödliche Geschoss entlässt. Die guten, alten Wasserschlachten mit dem „Super Soaker" lassen grüßen.

UNGEWÖHNLICH | Die Entwickler lassen beim Design der Bleispritzen ihrer Fantasie freien Lauf. Hier trifft eine Pistole auf Pumpgun, Armbrust, Paintball-Kanone und Scharfschützengewehr. Welche anderen Kreationen in den U-Bahn-Schächten Moskaus warten, enthüllt man nicht. Aber zur Beruhigung: Es gibt hier und da auch „normale" Knarren.

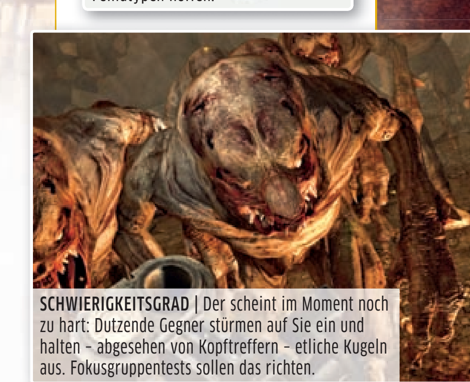
DA HAPERT'S NOCH

In den präsentierten Levels fielen uns hier und da noch Punkte auf, in welche die Entwickler ein wenig Arbeit stecken dürfen:

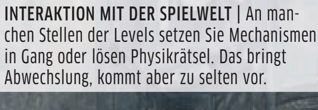
VERSCHIEDENE LÖSUNGSWEGE | 4A Games verspricht, dass man Situationen oft auf verschiedene Weisen lösen kann. Zu sehen bekamen wir das nur einmal. Wir wünschen uns mehr Möglichkeiten.



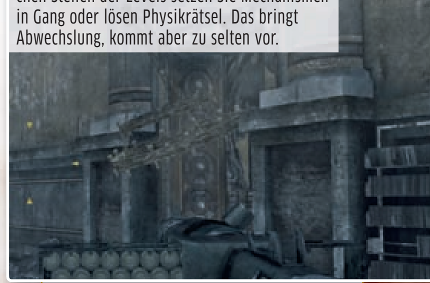
GEGNERVIELFALT | Abgesehen vom Librarian bekam es unser Präsentator mit keinem anderen Monster zu tun. Die Artworks lassen aber auf weitere Feindtypen hoffen.



SCHWIERIGKEITSGRAD | Der scheint im Moment noch zu hart: Dutzende Gegner stürmen auf Sie ein und halten – abgesehen von Kopftreffern – etliche Kugeln aus. Fokusgruppentests sollen das richten.



INTERAKTION MIT DER SPIELWELT | An manchen Stellen der Levels setzen Sie Mechanismen in Gang oder lösen Physikrätsel. Das bringt Abwechslung, kommt aber zu selten vor.



KEIN HUD | Metro 2033 zeigt Ihnen Informationen über Gesundheit und Munition nicht im klassischen Sinne. Eine Option, dies auf dem Bildschirm einblenden zu lassen, könnte hier Frustmomenten entgegenwirken.

ERBARMUNGSLOSER KAMPF – EIN BEISPIEL

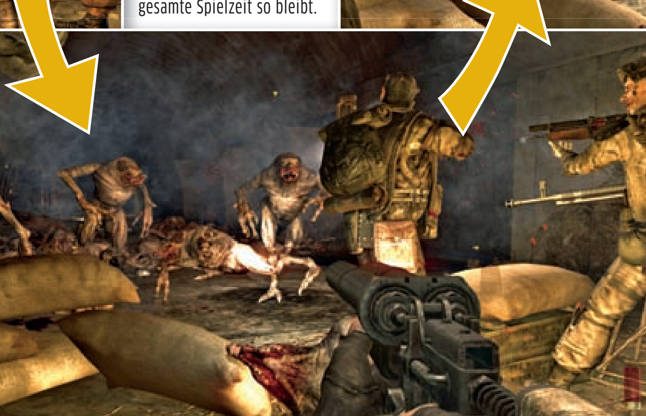
▶ **BRENZLIG** | Da der Schwierigkeitsgrad in der aktuellen Version von **Metro 2033** recht hoch ist, dauert das Geballer mehrere Minuten und setzt den Helden stark unter Druck. So verbrauchen Sie eine Menge der wertvollen Munition.

▼ **UNERWARTET** | An dem kleinen Außenposten der Überlebenden treffen Sie sich mit einigen Vertrauten, als plötzlich dutzende Librarians auf den Stützpunkt einstürmen. Es beginnt ein nervenaufreibender Kampf.



▶ **IN SICHERHEIT BLEIBEN** | Einzelkämpfer haben bei einem solchen Großangriff nur geringe Überlebenschancen. Die beste Taktik: in der Nähe der KI-Kameraden bleiben und gemeinsam das Feuer auf die heranstürmenden Ungeheuer konzentrieren, denn sie halten etliche Treffer aus.

▶ **KAMPFERPROBT** | Die computergesteuerten Mitstreiter teilen kräftig aus. Ob sie ihre selbst gebastelten oder konventionelle Wummen nutzen oder sich hinter Geschütze klemmen, Sie brauchen sich selten Gedanken darüber zu machen, dass die KI Fehlentscheidungen trifft. Wir hoffen, dass dies die gesamte Spielzeit so bleibt.



S.T.A.L.K.E.R.-Entwickler GSC Game World beschäftigt – erzeugt mit einfachen Mitteln eine wunderbar beklemmende Atmosphäre: Es sind die Urängste des Menschen, die vor Einsamkeit und Dunkelheit, mit denen Metro 2033 immer und immer wieder spielt. Als Schauplatz des Science-Fiction-Grusels dient Moskau mit seinen U-Bahn-Schächten. Im Jahr 2033 hat sich der Rest der Menschheit dorthin zurückgezogen. Denn seit einem Krieg 20 Jahre zuvor beherbergt die Oberfläche lediglich mutierte Geschöpfe, für alle anderen birgt die nukleare Lebensfeindlichkeit den Tod. Deshalb hat sich in den Metrostationen Moskaus eine idyllische Parallelwelt entwickelt, die im krassen Gegensatz zur postapokalyptischen Ruinenstadt darüber steht. Diesen erleben Sie immer wieder: Sie schlüpfen in die Haut von eingangs erwähntem Artem, einem der wenigen, die sich an die Oberfläche trauen.

Denn die sicheren Häfen im Untergrund haben das Problem, dass immer wieder die Rohstoffe ausgehen und Angriffe der Darkens – so nennen die in der U-Bahn Hausenden die mutierten Geschöpfe – die Sicherheit stören. Um Nachschub heranzuschaffen, gibt es regelmäßig Expeditionen nach draußen. Ausgerüstet mit einer Gasmaske, welche die verseuchte Luft filtert, und selbst gebastelten Waffen machen sich die mutigen Trupps auf den Weg durch das zerstörte Moskau. In dessen zerstörten Straßenzügen lauert an jeder Ecke der Tod in Form von Monstern und – laut den Entwicklern – der einen oder anderen Überraschung. Die außerdem allgegenwärtige Gefahr der atomaren Vergiftung thematisieren die Entwickler ständig: Um zu überleben, tragen Sie eine Gasmaske, die zum einen die Sicht einschränkt, sogar anlaufen kann. Zum anderen limitiert sie aber auch die Zeit, die Sie an der Oberfläche verbringen dürfen, denn die Filter der Maske halten nur begrenzt. Eine Uhr an Artems Handgelenk gibt deshalb mahnend Information darüber, wann es brenzlig wird.

Moskau entwirft 4A Games wunderbar trostlos und bedrohlich zugleich. Als eine Mischung aus Open-World und linearem Spielverlauf erkunden Sie die Stadt nach Ihren Wünschen, folgen aber gleichzeitig einer fest vorgegebenen Story, die je nach Spielweise verschiedene Enden nehmen soll. Wie viele, dazu schweigen die Präsentatoren. Damit Sie sich auf Ihren Touren nicht verlaufen, hat Artem eine Landkarte im Gepäck, die ein wenig an Far Cry 2 erinnert. Per Markierung zeigt sie den Weg zum nächsten Ziel oder zurück in das unterirdische Zuhause.

Aber außer dass die Streifzüge die Geschichte vorantreiben, finden Sie dabei auch wertvolle Gegenstände, allen voran Munition. Die dient in der Welt von Metro 2033 als Währung, deshalb sollten Sie in den Kämpfen entweder mit ihr haushalten oder selbst entworfene Wummen nutzen. Die verschießen zum Beispiel die Ku-



LETZTE INSELN DER MENSCHLICHKEIT | Unter Tage gibt es nur wenige letzte Stützpunkte, in die sich die Überlebenden zurückgezogen haben. Unter den Fraktionen herrscht aber ein Kampf um die Vorherrschaft.

GESPRÄCHIG | Wie schon in **S.T.A.L.K.E.R.** tragen Dialoge mit und zwischen den Charakteren zur Entwicklung der Geschichte bei.



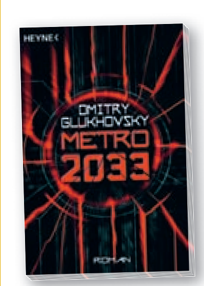
▼ RUHE NACH DEM STURM | Nachdem der nicht enden wollende Strom an Kreaturen versiegt ist, heißt es, die Waffen von getöteten Kollegen einzusammeln und Ihre Wunden zu versorgen, bevor das nächste ausgelöste Skript eine neue Ladung Gegner über Sie kippt.

geln von Kugellagern. Gefundene Projektile tauschen Sie bei Händlern gegen nützliche Dinge, etwa bessere Filter für Ihre Gasmaske. Doch auch durchschlagskräftigere Knarren, die Sie im Verlauf der Geschichte bitter benötigen, stehen in den Regalen. Den Wechselkurs der Schrot-, Pistolen- oder Gewehrpatronen bestimmt das Angebot. Kommt also gerade eine Expedition mit einer Wagenladung Schrotkugeln zurück, erhalten Sie dafür weniger, als wenn Sie vielleicht eine Handgranate anböten.

Bessere Knarren zu erwerben, rettet auf Dauer Ihren Hintern: Denn nicht nur, dass die Gegner, seien es Mutanten oder menschliche, überaus schlau zu Werke gehen, sie halten in der gezeigten Version auch etliche Treffer aus. Der Schwierigkeitsgrad steht jedoch auf dem Prüfstand, ausgiebige Tests gegen Ende der Entwicklungszeit sollen zeigen, ob er angepasst werden muss. Es liegt jedoch an Ihnen, ob Sie stets aggressiv versuchen, an Ihr Ziel zu kommen, und dann nervenaufreibende Kämpfe in Kauf nehmen, oder ob Sie lieber etwas behutsamer vorgehen möchten.

An mancher Stelle zwingt Sie **Metro 2033** sogar dazu, nämlich dann, wenn Sie sich an Posten verfeindeter Fraktionen vorbeischleichen sollen oder auf deren Fallen stoßen. Die tödliche Variante – wie

DIE VORLAGE



So viele Parallelen zu S.T.A.L.K.E.R. man Metro 2033 auch vorwerfen kann, 4A Games hat sich die Geschichte nicht selbst ausgedacht, sondern bedient sich einer in Russland extrem populären Vorlage.

Das gleichnamige Buch von Dmitry Glukhovsky, einem Korrespondenten des russischen, englischsprachigen Nachrichtensenders Russia Today TV, hat sich in seinem Heimatland innerhalb eines Jahres über 200.000-mal verkauft. Der Fortsetzungsroman **Twilight** war noch erfolgreicher. Die Geschichte, die **Metro 2033** erzählt, dachte sich Glukhovsky bereits im zarten Schuljungenalter aus.
Neben dem Spiel befindet sich auch eine Verfilmung in Planung. Die deutsche Übersetzung des Buches finden Sie ab Dezember im Handel – die passende Vorbereitung für einen actionreichen Herbst 2009.

ein nagelbestücktes Brett, das auf Sie herabsaust – lösen Sie mit Waffengewalt aus der Entfernung aus. Andere dagegen, die nur dazu dienen, vor nahenden und gleichsam unvorsichtigen Eindringlingen zu warnen, sollten Sie möglichst lautlos entschärfen. Ein akkurates Physiksystem garantiert, dass die fiesen Hindernisse sich realistisch verhalten. Welche Engine dahintersteckt, etwa Nvidias PhysX, wissen wir zwar nicht, staunen aber, wie natürlich die Spielereien wirken. An einer Stelle versperrt eine Tür den weiteren Weg der Expeditionsgruppe. Nach kurzer Orientierungsphase fällt ein Kronleuchter an der Decke auf, der – einmal in Schwung gebracht und dann aus der Verankerung geschossen – die Pforte unter großem Getöse aufbricht. Derartige Physikrätsel sollen Ihnen immer wieder unterkommen.

Die angesprochene Lautlosigkeit zahlt sich auch bei den Mutanten aus. Harren Sie etwa in Dunkelheit aus und geben keinen Pieps von sich, laufen die Monster durchaus an Ihnen vorbei, ohne Sie wahrzunehmen – das kann manchen virtuellen Heldentod abwenden.

Doch selbst wenn eines der Ungetüme Sie zu Boden gerissen hat, gilt der Kampf nicht als verloren. Dann startet ein sogenanntes Quicktime-Event, in dem Sie einen vorgegebenen Knopf oder mehrere Tasten drücken sollen. Entsprechende Geschicklichkeit vorausgesetzt, zieht Artem dann sein Messer und rammt es dem Monstrum in den sabbernden Unterkiefer. Widerlich, aber grandios in Szene gesetzt.

Hinterher jagen Sie sich ein paar Spritzen in den geschundenen Körper – wieder wie in **Far Cry 2** – und machen damit die erlittenen Blessuren vergessen. Da das Spiel kein klassisches Interface zeigt, bekommen Sie den Gesundheitszustand Ihres Schützlings lediglich audiovisuell präsentiert. Stecken Sie Schaden weg, verlangsamt sich das Spielgeschehen und die Bewegungen Artems, das Bild nimmt eine rote Färbung an, Sie hören ein schwerer werdendes Keuchen und Ihren Puls. Auch verbleibende Munition zeigt **Metro 2033** nicht wie üblich anhand von einfachen Zahlenwerten, sondern Sie müssen am Magazin der Waffe ablesen, wie viele Projektile verbleiben. Die Entwickler beschönigen den dadurch höheren Schwierigkeitsgrad damit, dass man ohne künstliche Einblendungen besser in die Spielwelt eintauche und dann die Atmosphäre ungestört genießen könne. Anfänger dürften damit aber trotzdem ihre Probleme haben.

Weniger Bedenken löst derweil die technische Qualität des Ego-Shooters aus. Seit etwa drei Jahren befindet er sich schon in der Mache und das sieht man ihm auch an. Die eigens entwickelte 4A Engine zeichnet bereits ein Jahr vor der Veröffentlichung wunderbare Charaktermodelle, Monster und glaubwürdige Architektur. Die hübsch trostlose, gedämpfte Farbgebung trägt zur Atmosphäre bei. Die Lichteffekte – allesamt von dynamischen Lichtquellen – wirken durch die Bank glaubhaft. Und dazu laufen die präsentierten Abschnitte des Abenteuers absolut ruckelfrei. Welche grafischen Details dafür aber ausgespart werden mussten? Wer weiß das schon. Doch: Laut den Entwicklern simuliert selbst die Direct-X-9-Version einige Direct-X-10-Effekte. Welche genau und wie das am Ende aussieht, sahen wir nicht. Auch eine Fassung, welche die 10er-Version der optischen Spielereien nutzt, steht groß im Programmierplan. Wenn 4A Games also all seine Versprechungen hält, könnte es durchaus sein, dass wir Ende 2009 das noch perfektere, wenn auch andere **S.T.A.L.K.E.R.** geboten bekommen. ❑

ERSTEINDRUCK

Sebastian Weber



Das bisher Gezeigte macht einen atmosphärisch dichten Eindruck und sieht teilweise unverschämt gut aus – wenn man bedenkt, dass die Entwickler noch ein Jahr Entwicklungszeit haben. Magenschmerzen bereitet mir jedoch der Schwierigkeitsgrad, denn der fällt momentan deutlich zu hoch aus. Hat Ihnen **S.T.A.L.K.E.R.** gefallen, ist **Metro 2033** nach dem jetzigen Wissensstand genau das Richtige für Sie.

GENRE: **Ego-Shooter**
ENTWICKLER: **4A Games**
ANBIETER: **THQ**
TERMIN: **Herbst 2009**

DAS KENNEN WIR DOCH

Metro 2033 bedient sich mancher Elemente anderer Titel. Wir zeigen Ihnen, was Sie wiedererkennen könnten.

▼ **FRAKTIONEN** | Genau wie in der Zone rund um Tschernobyl bei **S.T.A.L.K.E.R.** gibt es auch in den U-Bahn-Schächten Moskaus verschiedene Gruppen, die unterschiedliche Ziele verfolgen. Inwieweit es eine Art Rufsystem oder Ähnliches gibt, verraten die Entwickler nicht.

▲ **SETTING** | Bei der Gestaltung der Spielwelt bedient sich **Metro 2033** beim geistigen Vorgänger **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl**. Trostlos, unheilvoll und voller Mutanten – auch Anomalien treten auf. Das kennen wir schon ausgiebig.



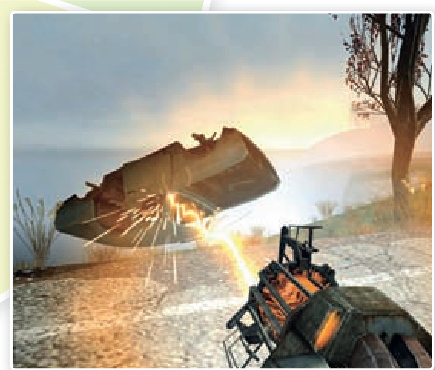
◀ **KARTE** | Wie in **Far Cry 2** sehen Sie Ihren nächsten Zielpunkt auf einer Map, die Sie jederzeit aus der Tasche holen können.

▼ **KEINE MEDIKITS** | Statt die Levels und Areale nach Verbandskästen zu durchkämmen, jagen Sie sich auch in **Metro 2033** eine Spritze nach der anderen in den Körper, ganz so wie in Ubisofts Afrika-Shooter **Far Cry 2**.





▶ **PHYSIK-SPIELEREIEN** | Die Entwickler von **Metro 2033** legen großen Wert darauf, ihren Ego-Shooter unter anderem mit Physik-Rätseln aufzulockern. Sie brechen zum Beispiel Türen mit Kronleuchtern auf oder lösen Fallen aus, indem Sie empfindliche Stellen anschießen. Solche Denkaufgaben hat **Half-Life 2** bisher unerreicht vorgemacht. Ob **Metro 2033** annähernd an dessen Qualität herankommt? Warten wir es ab.



ZU SPÄT | Rettungsaktion fehlgeschlagen: Zwar hat der tapfere Kämpfer noch etliche Librarians ins Jenseits befördert, überlebt hat er es dennoch nicht.

STÄTTE DER VERWÜSTUNG | Moskau liegt nach dem Atomkrieg in Trümmern, manches Bauwerk könnten Sie aber trotzdem wiedererkennen.

ARMER TROPF | Die Mutanten sind erbarmungslos und bringen jeden einsamen Glücksritter zur Strecke, der hofft, im weit verzweigten U-Bahn-Netz wertvolle Schätze zu finden.



AUTHENTIZITÄT | Eine Mission spielt in einem Flugzeug. Das hat Treyarch komplett nach Original-Vorlage nachgebaut.

HINTERLISTIG | Die japanischen Soldaten verbergen sich hin und wieder in den Kronen der Palmen.

NICHTS FÜR SCHWACHE NERVEN | World at War schont Sie nicht, es zeigt harte Szenen ohne Rücksicht auf Verluste, teilweise erwischt es auch lieb gewonnene Kameraden.

Call of Duty: World at War

Von: Sebastian Weber

Der Zweite Weltkrieg hat Sie wieder und bringt Sie mehr ins Schwitzen als je zuvor.

Das Setting kennt man inzwischen zur Genüge. Bereits zwei **Call of Dutys**, einige **Medal of Honors** und eine Handvoll anderer Titel haben Sie das Nazi-Regime stürzen lassen. Obwohl **Call of Duty: World at War** den Fehler begeht, einen altbekannten Rahmen zu nutzen, es macht auch einiges richtig.

Auf zwei Seiten erleben Sie den Zweiten Weltkrieg erneut. Als Amerikaner in der Pazifikregion beim Feldzug gegen die Japaner und als Sowjet in Berlin. Während die US-Kampagne mit der oft zitierten Folterszene beginnt und Ihnen innerhalb der ersten Minuten die volle Härte des folgenden Ego-Shooters vor Augen führt, schubst Sie der russische Story-Verlauf nicht minder brutal ins Geschehen.

Dort erwachen Sie in Stalingrad, Ihr Charakter erzählt die ersten Levels in Rückblenden. In einem Graben liegen Sie umringt von Leichen gefallener Kameraden. Hier und da picken Raben an den verstümmelten Körpern herum, über Ihnen erkennen Sie eine deutsche Patrouille: Ein Panzer und einige Soldaten durchstreifen die zerbombten Straßen. Plötzlich bleibt der Trupp stehen, zwei Deutsche springen in den Graben, schauen sich die Toten genauer an. Dann zieht einer der Nazis seine MP-40 und feuert eine Salve in einen der Körper vor Ihnen. Ein erleichtertes Stöhnen des Verletzten später erkennen Sie, wie dieser erschlafft. Sie können nur vor, zurück und seitlich kriechen, mehr lässt das Spiel nicht zu, Sie erleben die Schreckmomente aus nächster Nähe. Die Soldaten kommen langsam auf Sie zu, stupsen den einen oder anderen Kadaver an, um Überlebende zu finden. Dann stehen sie vor Ihnen. Ein Moment, in dem Ihre Hände zu schwitzen beginnen. Versprochen. Aber seien Sie beruhigt, Rettung naht und die Geschichte um Dimitri, in dessen Haut Sie schlüpfen, beginnt. Das, was **World at War** ausmacht und was es von Infinity Wards **Modern Warfare** gut abschaut: die schonungslose Intensität.

Szenen wie die Folterung in der US-Kampagne, das erbarmungslose Beseitigen von sowjetischen Überlebenden, aber auch Momente, in denen Sie als Scharfschütze gezielt die Tanks von Flammenwerfersoldaten zerschießen, damit die folgende Explosion alle anderen im Umkreis mit erwischt, lassen einen vor dem Monitor schwer schlucken. **World at War** will kein Ego-Shooter sein, der nur pure Popcorn-Action liefert, sondern auch die Grausamkeit des Krieges thematisieren. Moralisch ist dies ebenso fragwürdig, wie die Notwendigkeit, das in einem Spiel derart explizit zu zeigen. Eben genau so wie bei **Modern Warfare** vor knapp einem Jahr.

Am Grundrezept der **Call of Duty**-Reihe ändert Treyarch nichts. Noch immer führen Sie Aufgaben wie „Zerstören Sie drei Flakstellungen" oder „Schließen Sie mit der Panzerspitze auf" linear durch die Levels, wobei ein Skript das nächste jagt.

Einer unter vielen

In beiden Kampagnen streifen Sie sich die Uniform eines Nobodys über. Den alles überstrahlenden Helden sucht man vergebens.

BORDSCHÜTZE | Die linke Maustaste dauerhaft gedrückt, versenken Sie die japanische Flotte.

MÄCHTIGE WAFFE | Der Flammenwerfer lässt Ihren Gegnern wenig Chancen. Sie dürfen sogar Wiesen und Bäume abfackeln.

GEFÄHRLICHES TERRAIN | Die japanischen Truppen verstecken sich außerordentlich gut im Dschungel. So erkennt man sie oft zu spät.

BEKANNTE RUINEN | Es geht mal wieder nach Berlin. Der Schauplatz der russische Kampagne erweist sich als altbekannt.

Wie gewohnt stürmen Feinde ohne Unterlass auf Sie ein, bis Sie den nächsten Trigger auslösen oder einen bestimmten Punkt innerhalb eines Areals erreichen. Besonders schlau gehen Ihre Pixelgegner dabei nicht vor, sie dienen eher als Kanonenfutter.

So negativ sich dies anhört, man bemerkt es selten. Denn **World at War** setzt seine vorhersehbare Levelstruktur exzellent ein und inszeniert die Schlachten mit großem Getöse, begleitet von orchestraler Hintergrundmusik voller Pathos: Da gibt es Szenen, die an Omaha Beach erinnern und sekundengenau durchchoreographiert Ihren Puls in die Höhe treiben. Sie sitzen in einem Landungsboot, fahren auf den Strand der Insel Peleliu zu. Das Maschinengewehrfeuer der Japaner untermalt die Szene mit monotonem Rattern. Dann öffnet sich die Klappe der Nussschale, vor Ihnen sacken Mannen getroffen zusammen. Kurz darauf trifft eine Mörsergranate Ihren Kahn, Sie fliegen durch die Luft, landen im Wasser. Nachdem sich Ihr Soldat aufgerappelt hat, lautet Ihr Ziel, an den Strand vorzurücken. Über Ihren Kopf sausen die Kugeln hinweg, immer wieder dröhnt der Bass von Explosionen aus den Boxen, um Sie herum ertönen Schreie Ihrer Kameraden und unverständliche Wortfetzen. Erreichen Sie einen bestimmten Punkt am Ufer, erstirbt der Radau, da die Amerikaner Boden gutgemacht haben. Kommen Sie dagegen vom Weg ab, beendet eine Granate oder eine Salve Ihren Irrweg, der vorherige Checkpoint im Boot gibt Ihnen die Chance, Ihr Glück noch einmal zu versuchen. Das alles durchschauen geübte Spieler ohne Probleme, haben aber dennoch Spaß mit den beeindruckenden Szenen und der pausenlosen Reizüberflutung. ❑

ERSTEINDRUCK

Sebastian Weber



Dutzende Male hat man nun schon Nazideutschland in einem Ego-Shooter befreit und das **Call of Duty**-typische, skriptbasierte Gameplay überrascht auch keinen mehr. Aber dennoch: **World at War** feuert ein furioses Action-Feuerwerk ab, das Ihnen kaum Zeit lässt, Luft zu holen. Denn sowohl der dauernde Adrenalinschub als auch die unglaubliche Härte rauben Ihnen ebendiese.

GENRE: **Ego-Shooter**
ENTWICKLER: **Treyarch**
ANBIETER: **Activision Blizzard**
TERMIN: **11. November 2008**

DAS FÄLLT DER SCHERE ZUM OPFER

Nicht nur verfassungswidrige Symbole verschwinden aus der deutschen Version, auch am Gewaltgrad muss Activision Blizzard intensiv schrauben: Gegenstand der Bedenken ist der Flammenwerfer. In der ungekürzten Fassung laufen Getroffene brennend hin und her und verenden dann nach einiger Zeit elend. Das werden deutsche Spieler nicht zu sehen bekommen. In der kürzlich der USK vorgelegten Fassung gehen Ihre Gegner in Flammen auf, fallen aber direkt zu Boden. Auch die russischen Molotowcocktails modifizieren die Entwickler entsprechend. Ob die Änderungen den Jugendschützern genügen, stand bei Redaktionsschluss noch nicht fest.



BEDENKLICH | Der Flammenwerfer steht gerade auf dem Prüfstand der USK. Er könnte das Zünglein an der Alterseinstufungswaage werden.



GRAUSIG | Szenen wie diese werden in der deutschen Version von **World at War** möglicherweise entschärft oder entfernt.

Von: Christian Burtchen

Gefunden: Winkel in der Normandie, um die Sie noch nicht gekämpft haben!



AN DER KREUZUNG | Via Funk erhalten wir den Befehl, am nördlichen Ausgang des Dorfes eine besonders gefährliche Truppe auszuschalten. Die Luftunterstützung (beachten Sie das Flugzeug auf der schematischen Karte) erschwert den Auftrag zusätzlich.

AM WEGESRAND | Wir zeigen Ihnen die Besonderheiten von **Company of Heroes: Tales of Valor** exemplarisch anhand dieser von uns konstruierten Beispielmission, die wesentliche Elemente unserer Präsentation enthält. Nach einer explosiven Begegnung auf dem Weg zu unserem Zieldorf …

AN DER ECKE | … nutzen wir ein besonderes „Feature": Die künstliche Intelligenz sieht nicht wie Sie einen Großteil der Karte, sondern tatsächlich nur das, was im Sichtbereich einzelner Fahrzeuge liegt. Das macht „Um die Ecke denken" umso lohnender.

Company of Heroes: Tales of Valor

September 2006, Fürth. In der Luft hängt der übliche Geruch frisch gemahlenen Kaffees, die PC-Games-Redaktion tippt konzentriert. Auf einmal durchbricht eine enthusiastische Stimme die ausgeglichene Stimmung. „Leute, Leute, seht euch das an", ruft Tester Oliver Haake. Was ist passiert? Nachdem Probleme mit der Kaffeemaschine (nicht auszudenken!) ausgeschlossen sind, begibt sich Christian Burtchen, damals noch Praktikant, zu Olivers Gamelab-Rechner. Dort spielt der Strategie-Redakteur Company of Heroes – und zeigt mit heruntergelassener Kinnlade die Eröffnungszene am Omaha Beach, in welcher nahtlos wie nie zuvor im Genre eine Zwischensequenz in Spielgrafik überblendet.

Company of Heroes darf sich zu Recht als das erste Next-Gen-Echtzeitstrategiespiel bezeichnen. Unglaublich intensive taktische Kämpfe, gute künstliche Intelligenz der Truppen, ein kompaktes Rohstoffsystem, das den allmählichen Aufbau von Basen überflüssig machte – eine explosive Mischung, für die Entwickler Relic Preise en masse kassierte. Lediglich die kurze Kampagne kreideten wir dem Ausnahmespiel in unserem Test an, doch das tat dem Enthusiasmus über das Spiel keinen Abbruch. Ebensowenig störte die Tatsache, dass es im Zweiten Weltkrieg spielte wie so viele Spiele vorher, dass selbst die Formulierungen für die daraus resultierende Abgedroschenheit abgedroschen sind.

Mai 2007, Vancouver. Opposing Fronts heißt das erste Add-on für das Musterstrategiespiel, das die Relic-Designer PC Games vorführen. Zwei neue Kampagnen – Briten und die deutsche Panzer-Elite – und Direct-X-10-Unterstützung sorgten erneut für Begeisterung.

5

AM AUSGANG | Planänderung: schnell weiter zum nahen Hügel, um dort die Artillerie zu unterstützen. Wir nutzen das „Direkt feuern"-Feature, mit dem **Company of Heroes: Tales of Valor** wie ein langsameres **Diablo** mit einem Panzer wirkt.

3

AM ALTEN HAUS | Im Dorf angekommen, ist unser Auftrag zunächst einfach: alle feindlichen Truppen bekämpfen. Mit zunehmender Kampferfahrung feuert der Richtschütze präziser, der Ladeschütze sorgt für schnelleres Feuer.

Das kurz zuvor erschienene **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** verkauft sich deutlich besser als Relics Meisterwerk – indes, wer spielerisch die besseren Haken schlägt, steht völlig außer Frage. Nur ein aus der Tiberium-Serie bekannter Effekt stellt sich ein: Gewöhnung. War das erste **Command & Conquer** (ja, mit DOS und auf unglaublichen zwei CDs!) noch eine echte Sensation, nutzte sich der polierte Gameplay-Marmor zusehends ab. Auch **Opposing Fronts** sorgte nicht mehr für akutes Aufsuchen von Rotstift und Kalender, sondern eben „nur" für sehr gute Unterhaltung.

Oktober 2008, London. In der Luft hängt der Geruch von Darjeeling-Tee. Designer Brian Wood hat ein Problem: Er kann kein Deutsch. Christian Burtchen hingegen schon, behauptet er zumindest gegenüber dem Lektorat immer wieder vehement. Die von Publisher THQ bereitgestellten Rechner verweigern die Installation des mitgebrachten **Tales of Valor** zunächst mit Fehlermeldungen, die für den PC-Games-Redakteur kryptisch, für Wood vermutlich chiffrierte Verschwörungsbotschaften sind. Kurze Zeit später läuft **Tales of Valor** dann und Wood präsentiert „das dritte

ES WAR EINMAL ...

... ein Strategiespiel, das Millionen begeisterte und den Zweiten Weltkrieg erschreckend authentisch widerspiegelte. Alles über die beiden Vorgänger.



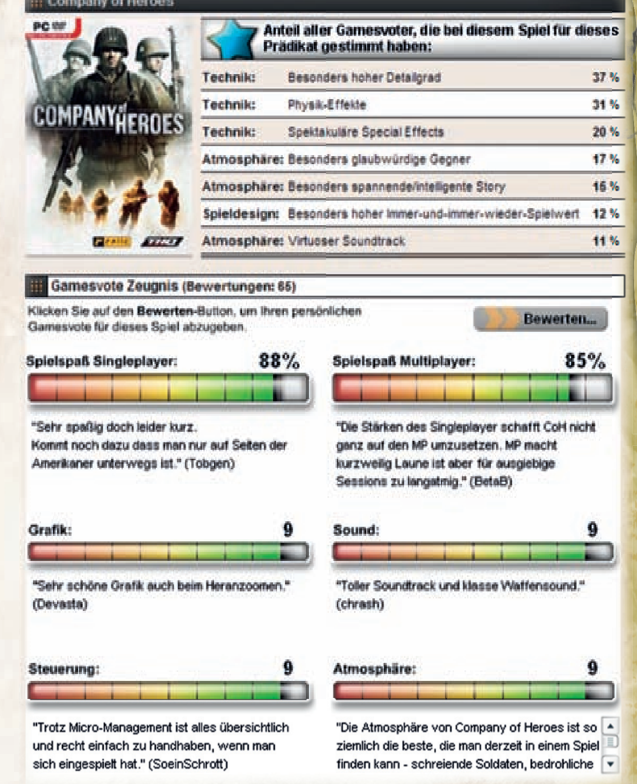
Company of Heroes
Am 29. September 2006 erschien Relics Echtzeit-Strategiespiel in Deutschland. In 15 Missionen führt Sie **Company of Heroes** durch die Wirren des Zweiten Weltkrieges und begleitet dabei die fiktive Able Company auf ihrem Weg von der Landung in der Normandie über die französischen Städte Carentan, Cherbourg und Saint-Lô bis zum Kessel von Falaise. Das Spielprinzip: Mit einigen wenigen Einheiten nehmen Sie nach und nach Rohstoffpunkte auf der Karte ein, die Ihnen weiteren Nachschub und damit schlussendlich den Sieg über die verhassten Nazis bescheren. Durch dieses erfrischend simple und doch vielseitige System wurde **Company of Heroes** auch im Mehrspielermodus sehr erfolgreich.

Company of Heroes: Opposing Fronts
Knapp ein Jahr später, im September 2007, tritt diese eigenständige Erweiterung aufs Feld. In neun Missionen kämpft darin die zweite britische Armee um die Befreiung der Stadt Caen. Diesmal konnten Sie aber auch in die Stiefel der Deutschen schlüpfen. Denn in der Kampagne der Panzerelite war es Ihre Aufgabe, in den Niederlanden die Operation Market Garden zurückzuschlagen, bei der die Alliierten mithilfe von Luftlandetruppen die deutsche Verteidigung umgehen wollten.
Was beide Titel auszeichnete, war eine atmosphärisch dichte, manchmal fast beklemmend realistische Darstellung des mörderischen Krieges, präsentiert aus der Sicht einiger weniger Soldaten.

IHRE MEINUNG

Company of Heroes kam auch auf unserem Spielebewertungs-Portal gut weg.

Auf Gamesvote.de ist die Meinung der Spieler gefragt. Jeder registrierte Nutzer kann hier Wertungen zu Titeln seiner Wahl abgeben, gesondert sogar Punkte für Mehrspieler-Modus, Grafik, Sound, Steuerung und Atmosphäre verleihen. Mit neun von zehn Punkten erzielt **Company of Heroes** in allen Bereichen sehr gute Platzierungen, ist mit 88 Prozent im Einzel- und 85 Prozent Spielspaß im Mehrspielerbereich sogar eines der beliebtesten Echtzeit-Strategiespiele überhaupt. Besonders im Technik-Bereich punktet Relics Perle. 37 Prozent der Nutzer loben den hohen Detailgrad, 31 Prozent die Physikeffekte und 20 Prozent finden die Spezialeffekte spektakulär.



b3nderman | „Ob online ... oder mit Freunden, das Spiel ist im Multiplayer einfach top!“

Titan66 | „Man staunt noch nach zig Spielstunden über den gigantischen Detailgrad.“

Partyhut | „Eine Atmosphäre, wie man sie bei wenigen Spielen erlebt“

Soeinschrott | „Trotz Mikromanagement ist alles übersichtlich und einfach zu handhaben.“

Gilla | „Man kommt sich vor wie in einem guten Film.“

Copernicus | „Die Soundkulisse ist genial!“

Kapitel“ von **Company of Heroes**, mit der bizarren Wortschöpfung Stand-alone-Add-on geadelt.

„Geschichten von Wert“ bedeutet der Untertitel auf Deutsch. Doch die Features, welche der Designer in gewohnter Euphorie (wie machen die das? Kaffee? Zuckerschock?) präsentiert, greifen die traditionellen Werte von **Company of Heroes** scheinbar fundamental an. Man habe herausgefunden, dass viele Spieler in den ersten Kapiteln besonders die taktischen, auf wenig Makro-Kontrolle ausgelegten Missionen mochten und dass sie sich im Mehrspielermodus überrumpelt fühlten von den ganzen Leuten, die seit Herbst 2006 **Company of Heroes** zocken. (Mutmaßlicherweise haben sie sich versehentlich auf ein Match gegen Oliver eingelassen.)

Deswegen, führt Wood aus, werde man jetzt taktischer. Klingt zunächst gut, klingt aber auch nach einer Nachfrage: „Wird **Company of Heroes** jetzt also ein komplettes Echtzeittaktikspiel ohne viel Strategie?“ Ausweichen. „Was genau meint ihr mit ‚taktischer‘, schließlich hat sich kaum jemand über zu wenig Mikromanagement beklagt?“ „Nun, in der Wehrmachtskampagne steuerst du einen Panzer direkt und kümmerst dich im Regelfall nicht um die weiteren Truppen.“

EINEN Panzer? Natürlich, Kommando-Missionen können lustig sein, das hat **Starcraft** eindrucksvoll demonstriert, aber eine ganze Kampagne lang mit immer demselben Metallkasten durch die Gegend schippern? Wood demonstriert, was die tollkühne Kettenfahrzeugbesatzung draufhat, zeigt uns eine Mission – danach setzen wir uns selbst ans Steuer (siehe Kasten).

Leningrad, zwischen 1941 und 1944. Die Intro-Sequenz zeigt, wie bei **Company of Heroes** üblich, in leicht animierten Standbildern Kriegsszenen, gibt den Protagonisten – einer Besatzung des Tiger-Panzers – ein heldenhaftes Antlitz. Den Mythos um den gewaltigen und bei den Alliierten gefürchteten Panzerkampfwagen 6 „Tiger“ zelebriert **Tales of Valor** wie eh und je. Doch Moment, Leningrad – verschlägt es uns diesmal nicht mehr in die Normandie? Weit gefehlt: Eine Zwischenblende führt den neuen, eigentlichen Spielort ein. „Über Russland sage ich heute nichts“, erklärt Wood auf unsere Nachfrage. Ein Hinweis auf **Company of Heroes 2** (siehe Kasten)?

Villers-Bocage, Juni 1944. In der Normandie, wo Sie im ersten Teil die Landung am Omaha Beach oder die legendäre Schlacht um Hügel 192 kommandierten, wo Sie in **Opposing Fronts** die Operation Market Garden aufseiten der Panzerlehrdivision („Panzer-Elite“) vereitelten und für die Zweite Britische Armee um Caen fochten, kontrollieren Sie nun erstmals in der Kampagne die Truppen der Wehmachts-Fraktion.

Vier Mann zählt das Team des Kampfungetüms: Fahrer, Ladeschütze, Funker und Richtschütze sind an Bord. Sie steuern das Ungetüm direkt, in der ganzen Wehrmachts-Kampagne gibt es keine **CoH**-typischen Kontrollpunkte, selten unterstützende Truppen. Damit das nicht zu eintönig wird, haben die Entwickler den bekannten Technologie-Baum der einzelnen Fraktionen auch in dieser Kampagne benutzt. In vier Kategorien – eine für jedes Besatzungsmitglied – können Sie mit zunehmender Erfahrung maximal vierstufig aufsteigen.

DAS WIRD: COMPANY OF HEROES 2 UND COH ONLINE

„Dazu kann ich jetzt noch nichts sagen" – eine typische Antwort im Entwickler-Interview. Die oft viel verrät.

Dass Brian Wood nicht über die Sowjets oder über italienische Streitkräfte sprechen möchte – „noch nicht", ist ein ziemlich sicherer Indikator dafür, dass diese in Company of Heroes 2 zum Zug kommen. Bereits bei unserem exklusiven Studiobesuch zur ersten Erweiterung Opposing Fronts blieben die Antworten der Entwickler nebulös. Wir hatten gefragt, ob die tolle Wetter-Engine denn nicht auch imstande wäre, Schnee zu simulieren – „sicher, prinzipiell ja".
Das hatte Erwartungen geweckt, das kommende Zusatzpaket brächte auch wieder neue Fraktionen und gar einen neuen Schauplatz, nachdem einige Spieler die Normandie allmählich besser kennen als ihren Kühlschrank.

Ebenfalls auf der möglichen Agenda: richtige Luft- und Wassereinheiten wie bei Alarmstufe Rot 3 (nur besser). Wenn Company of Heroes bereits nur mit Landeinheiten so zündete, was würde dann erst eine komplette Maxi-Menü-Armee bringen?

Company of Heroes Online läuft derzeit nur in China, dort aber recht erfolgreich. Gegen- und miteinander tragen die Spieler Gefechte des Zweiten Weltkriegs aus und steigern so ihren Charakter bis zum General. Wir halten es für unwahrscheinlich, dass CoH Online in nächster Zeit in Europa erscheint, wo klassische Spieleverkäufe noch viel besser funktionieren als in Asien.



◀ **AUF DER STRASSE |** Panzer sind von vorne deutlich besser geschützt als an der Flanke oder gar hinten, weswegen Sie immer versuchen sollten, frontal zum Gegner zu stehen.

▼ **AUF DEM LAND |** Auch im Gefecht merkt man der Essence-Engine kaum an, dass sie schon leicht ergraut ist.

▲ **AUF DEM BODEN |** Im Verlauf der Wehrmachts-Kampagne haben Sie auch direkte Kontrolle über unterstützende Infanteristen.



▶ **AUF DER LAUER |** Die Gestaltung der Dörfer ist weiterhin idyllisch und mit vielen Details wie der Wäscheleine (über dem Panzer) versehen.

So ermöglicht ein Aufstieg beim Ladeschützen neue „Explosivgeschosse". Sie ahnen, was diese aus besetzten Behausungen und die Essence-Engine aus deren feurigem Abgang macht. Technisch ändert sich bei Tales of Valor nichts, mit Ausnahme einiger Bodentexturen gibt es dafür auch keinen Grund.

Weiterhin verbessern Sie mit den „Forschungen" auch Fahr- und Feuereigenschaften des Vehikels, ermöglichen die Tarnung in einer Rauchbombe. Hier großspurig von Rollenspielelementen zu reden, wäre angesichts der sehr simplen Entwicklungsmöglichkeiten übertrieben. Sinnvoll: Die einmal erworbenen Charakteraufstiege nehmen Sie in die nächsten Einsätze mit. Ernüchternd: Von dem Dutzend Fähigkeiten hatten wir gegen Ende der ersten Mission mit einer Ausnahme alle erspielt, so-

SELBER EIN HELD SEIN

Wir konnten Company of Heroes: Tales of Valor nach einer Präsentation zum ersten Mal anspielen.

Am Abend zuvor hatte sich der PC-Games-Redakteur noch einmal strategisch gestärkt: Opposing Fronts aus dem Regal gekramt und wieder festgestellt, dass es ständig an jeder Ecke kracht, als würde Industrial Light & Magic die Entwicklung sponsern.

Die Vorbereitung war allerdings kaum erforderlich – denn zumindest die Beispielmission aus Tales of Valor spielt sich deutlich einfacher als die komplexen Alles-im-Blick-haben-Einsätze der beiden Vorgänger. Spaß macht das Herumfahren mit dem Tiger durchaus, auch das Studieren und baldige Erhaschen der neuen Fähigkeiten motiviert. Die große Taktik-Karte hilft gut bei der Orientierung. Indes, nachdem die ersten Panzerabwehrgeschütze, versteckten Sherman-Panzer und Infanteristen unter viel Grafikkartenarbeit vom Spielfeld geflogen sind, stellt sich ein bisschen Gewöhnung ein – schwups, ist die Mission vorbei, keine Minute zu früh. Wie geht es weiter? Das wäre wichtig zu wissen – weil uns die erste Mission neugierig gemacht hat und weil wir arg hoffen, dass uns im zweiten Einsatz doch etwas mehr als ein weiterer Teil der interaktiven Panzerführerschein-Prüfung mit Hindernissen bevorsteht.

KRITIKERBLICK | Christian Burtchen (links) steuert den Tiger durch Villers-Bocage, Brian Wood erläutert parallel die **Tales of Valor**-Features.

▲ **IN STELLUNG GEHEN** | Aus dieser Perspektive spielen Sie **Tales of Valor** natürlich nicht, doch gerade die Fähigkeit zu solchen Nahaufnahmen ermöglicht grandiose Animationssequenzen.

▶ **IN SICHERHEIT WIEGEN** | Sollte sich Infanterie hinter der Mauer im vorderen Bildteil in Deckung begeben, erledigt ein gezielter „Die Mauer muss weg"-Schuss das Problem.

▲ **IM DORF LASSEN** | Am Ende langer Auseinandersetzungen bleiben oft nur Ruinen übrig.

▶ **INS VISIER NEHMEN** | In umkämpften Dörfern ist der Kriegszustand und dessen subtile (beachten Sie die verbarrikadierte Tür rechts) und nicht so subtile (beachten Sie das Feuer in der Bildmitte) Folgen offensichtlich.

MEHR HELDEN!

Relic Entertainment steht für sehr gute Einzelspieler- und großartige Mehrspieler-Unterhaltung.

Company of Heroes bot durch den Wegfall von ausführlichem Basisbau und das Sektorensystem (eingenommene Zonen sorgen für Rohstoffe) spannende Gefechte. Zudem war es auch nur im Multiplayer-Modus möglich, die Wehrmacht zu kontrollieren. In Opposing Fronts kamen gar noch zwei neue Fraktionen hinzu, darunter die defensive Britische Zweite Armee – mit dem Mehr an taktischen Finessen kam allerdings auch ein Mehr an Problemen: Besonders der Start von Opposing Fronts lief eher ruppig, auch über das Balancing diskutierten Spieler kontrovers.

Da sich keine neuen Fraktionen für Tales of Valor ins Kriegsgeschehen eingefunden haben, optimiert Relic mit dem vorhandenen Material. Viele Leute, erklärt man, seien vom sehr zügigen Company of Heroes-Gameplay überfordert. Daher können Sie nun gemeinsam in einem neuen Spielmodus ein Dorf gegen einfallende KI-Truppen verteidigen, ähnlich der Warcraft 3-Mod Defense of the Ancients. Außerdem gibt es nur für den Mehrspielermodus neue Fahrzeuge, etwa den Volkswagen Schwimmwagen aufseiten der Wehrmacht oder den T17E1 Staghound. Vor dem Match entscheiden Sie sich, ob Sie das Fahrzeug gegen ein festgelegtes Vehikel aus dem Standard-Repertoire er- und im Kampf einsetzen wollen.

dass das Erreichen der Verbesserungen später kaum noch als Motivationsmonitor dienen dürfte.

Wie gestaltet sich ein Missionsablauf, wenn Ihnen genau ein Panzer zur Verfügung steht? Richtig: herumfahren und alles pulverisieren, was nicht bei drei auf den oder in … hm, nein, das nützt ja auch nichts, denn selbstredend ist nahezu das komplette Gelände wieder zerstörbar, Infanterie in Gebäuden und Fahrzeuge hinter Mauern keineswegs sicher. Um gerade Wände direkt zu beschießen, ergänzt das „direkte Feuer" per Interface den bisherigen Shortcut dafür. Ähnliches erwartet Sie mit der Infanterie-Unterstützung im späteren Verlauf der Kampagne. Dass Wood dies als Feature preist – überambitioniert, aber verständlich, geht es doch um das eigene Produkt.

Bizarrer wirkt die Begeisterung dagegen, wenn die Tiger-Besatzung an einem feindlichen Fahrzeug unbemerkt vorbeizieht, weil eine Mauer den offensichtlich völlig lautlosen Panzer verdeckt. Ganz plötzlich steht der Gegner unter Beschuss, natürlich haben die Kampftiger einen immensen Vorteil. Ist das nicht eher ein KI-Lapsus? Versucht Relic, mit der „It's not a bug, it's a feature"-Argumentation durchzukommen? Sie sollen mit Ihrem Tiger die Möglichkeit haben, das städtische Gelände besser zu nutzen. Dann wäre Tales of Valor eher ein Taktik-Shooter mit anderer Perspektive – vielleicht ist das ja das Ziel der Entwickler, die immer Zugänglichkeit betonen und den Spieler mit leicht zu erreichenden Erfolgserlebnissen überschütten.

Frühjahr 2009, weltweit. Dann will Relic Entertainment mit Tales of Valor mutmaßlich den ersten Company of Heroes-Zyklus beenden. Drei Kampagnen sind insgesamt dabei, Charaktere, Geschichten und Orte überschneiden sich. Schweigsam gibt sich Brian Wood, auf die anderen Feldzüge angesprochen. „Normandie natürlich." Kontrollpunkte, „klassisches" Company of Heroes-Gameplay? „Möglich." Um in der PC-Games-Redaktion wieder ungläubiges Staunen auszulösen, muss Tales of Valor seinem Titel gerecht werden und wirklich Gehaltvolles erzählen. ❑

ERSTEINDRUCK

Christian Burtchen



Ich bin verwirrt. Nachdem **Opposing Fronts** die taktische Tiefe ja bewusst erhöhte und mehr Optionen gab, geht **Tales of Valor** hier einen Schritt zurück. Misstrauisch bin ich auch, denn oft bedeutet die Ankündigung „Das Spiel wird taktischer" effektiv eine deutliche Reduktion der Spieltiefe. Zuversichtlich bin ich aber auch, denn Relic Entertainment hat nicht umsonst einen guten Ruf und weiß, wie man fesselnde Strategiespiele entwickelt. Egoistisch bin ich ohnehin: Wenn der offensichtlich anvisierte Casual Gamer **Tales of Valor** mehr mögen soll – gerne, solange das nicht auf Kosten meines Spaßes geht. Dementsprechend ruht meine Hoffnung auf guten Kampagnen.

GENRE: **Echtzeitstrategie**
ENTWICKLER: **Relic Entertainment**
ANBIETER: **THQ**
TERMIN: **Frühjahr 2009**

Von: Felix Schütz

Könnte schon bald zum Standard jeder LAN-Party werden: Chris Taylors neues Projekt.

KEILEREI | In der Beta spawnen und agieren die regulären Einheiten ganz von alleine. Ungewohnt!



SCHLACHTFELD | Auf der Karte der Beta-Version ist es das Ziel, die Festung des Gegners zu zerstören.



HALBGÖTTER | Der Hüne The Rook (links) verprügelt den Torch Bearer (rechts).

Demigod

Chris Taylors Ruf hat stark gelitten: Nach respektablen Werken wie **Dungeon Siege** und **Supreme Commander** versetzte er seine Fangemeinde zuletzt mit **Space Siege** (Wertung: 64 in PC Games 10/08) in Angst und Schrecken. Dabei arbeitete er parallel und – so vermuten wir – eigentlich an **Demigod**. Wir spielten die erste Beta-Version des Mehrspieler-Taktik-Rollenspiel-Mix.

Kein typisches Strategiespiel: In **Demigod** sind Halbgötter die Stars. In Teams gegliedert ziehen sie in die Schlacht, die helle gegen die dunkle Seite, immer mit dem Ziel, die Festung des Gegners zu zerstören. Nur eine Mehrspielerkarte ist in der Beta-Fassung enthalten, welche lediglich den Skirmish-Modus gegen KI-Gegner erlaubt. Das langt uns locker für einen Ersteindruck des gelungenen, simplen Spielprinzips.

Zur Wahl stehen derzeit vier Halbgötter: ein Scharfschütze, ein gewaltiger Koloss aus Stein, ein Elementarmagier und ein riesiges, giftspuckendes Biest. Sie alle spielen sich angenehm unterschiedlich, mit klaren Vor- und Nachteilen.

Im Laufe der Schlacht gewinnt der eigene Held an Erfahrung und steigt im Level auf, wodurch man wertvolle Talentpunkte in einem übersichtlichen Fähigkeitenbaum verteilen darf. So erhält man neue Attribute, Zauber und Attacken, die Figur wird binnen Minuten stärker und stärker – sehr befriedigend. Hinzu kommen Geschäfte, die eine Vielzahl an Helmen, Rüstungen, Ringen, Tränken und Spruchrollen anbieten – das nötige Geld für diese Goodies verdient man durch das Kontrollieren von Minen, die automatisch Ressourcen generieren.

Zwei Spielweisen sollen in **Demigod** stecken, die des Assassinen und die des Generals. Als Letzterer wird man – so die offizielle Website – direkte Kontrolle über seine Armeen haben und Abwehrstellungen errichten. Die Beta-Fassung enthält jedoch nur die Assassinen-Spielart – in dieser liegt der Fokus auf dem Halbgott und damit auf dem Rollenspiel-Aspekt von **Demigod**. Truppen flutschen hier nämlich automatisch und regelmäßig durch Portale in die Arena und nehmen dann selbstständig Kurs auf feindliche Stellungen. Der Spieler hat dabei keinerlei Einfluss auf seine Mannen und konzentriert sich somit ganz auf den Helden.

Schön: Je länger eine Partie andauert, desto mächtigere Einheiten strömen durch die Portale. Ist man anfangs noch auf einfaches Fußvolk und Bogenschützen angewiesen, dominieren später heilende Priester, mächtige Belagerungssaurier und riesige Steinbestien die Karte.

Das Konzept mag simpel sein, dennoch macht es Spaß. Weil das Spieltempo durchgängig hoch ist, ohne in Hektik auszuarten. Weil die Grafik nicht nur effekt- und detailreich, sondern auch flüssig ist. Und weil die Steuerung mit wenigen Tasten auskommt, ohne wichtige Funktionen vermissen zu lassen.

Wir warten ab: **Demigod** erscheint im Februar 2009 über die Stardock-Plattform Impulse (ähnlich wie **Sins of a Solar Empire**). Ob der auf schnelle Mehrspieler-Schlachten ausgelegte Mix aus Rollenspiel und Strategie dann mehr Tiefgang aufweisen kann als in der Beta? Falls ja, wird Taylor seinen guten Ruf zurückerlangen. ❑

ERSTEINDRUCK

Felix Schütz



Eine Karte mit vier Göttern zur Wahl – was nach wenig klingt, lockte mich ein ums andere Mal vor den Bildschirm. Und nach dutzenden absolvierten Partien freue ich mich sehr auf das Endprodukt: So simpel die Spielmechanik in der aktuellen Beta noch erscheint, so motivierend und suchterzeugend gestalten sich die kurzen, intensiven Schlachten bereits. **Demigod** hat das Zeug zum Mehrspieler-Hit!

GENRE: **Mehrspieler-Taktik**
ENTWICKLER: **Gas Powered Games**
ANBIETER: **Stardock Entertainment**
TERMIN: **17. Februar 2009**

SCHÖN | Knallbunt und effektbeladen – auf seine ganz eigene Art sieht **Starcraft 2** unheimlich gut aus.

KLASSISCH | Trotz neuer Settings wie dieser Lavawelt: Das Spielgefühl ist (zum Glück) ganz das alte.

DIE LÄSST SICH ZEIT | Bis zur Solo-Kampagne der Zerg wird man bis mindestens 2010 warten müssen.

Starcraft 2

Von: Felix Schütz

Blizzard überrumpelt die Fans mit einer Überraschung: Aus Starcraft 2 wird eine Trilogie!

Da staunten auch wir nicht schlecht, als Blizzard auf der BlizzCon 2008 verkündete: **Starcraft 2** wird nicht als ein, sondern als drei Spiele erscheinen. Was das bedeutet, was sich ändert und was bleibt, das beantworten wir in zehn Fragen.

1 Was genau verbirgt sich hinter dem Begriff „Die Starcraft-2-Trilogie"?

Das ambitionierte Echtzeit-Strategiespiel **Starcraft 2** wird auf drei Spiele aufgeteilt, ähnlich einer Film- oder Buchtrilogie wie **Der Herr der Ringe**. Die drei Teile werden diese Titel tragen: **Starcraft 2 – Wings of Liberty**, **Starcraft 2 – Heart of the Swarm** und **Starcraft 2 – Legacy of the Void**.

2 Wie hängen diese Spiele zusammen und wie groß wird ihr Umfang sein?

Jedes Spiel steht für die Einzelspielerkampagne jeweils einer Rasse. Das Hauptspiel **Wings of Liberty** enthält die Kampagne der Terraner. Die Erweiterungen **Heart of the Swarm** und **Legacy of the Void** liefern die Feldzüge der Zerg und der Protoss. Dabei umfasst jeder Teil etwa 25 bis 30 Einzelspielermissionen. Erst alle drei Spiele zusammen ergeben die komplette Story. Trotzdem verspricht Blizzard, dass jede Kampagne ein aufregendes und zufriedenstellendes Ende haben wird, ohne nervigen Cliffhanger.

3 Warum diese Aufteilung? Hätte das nicht alles in ein Spiel gepasst?

Blizzard argumentiert, man habe die Story so episch angelegt, dass es unmöglich sei, das Spiel in einem realistischen Zeitrahmen fertig zu entwickeln. Die einzige Alternative wäre das Kürzen von Missionen, Charakteren und Zwischensequenzen gewesen – und das kam für

ANGESPIELT: DAS HAT SICH GEÄNDERT

Schon im März dieses Jahres konnten wir Starcraft 2 ausgiebig im Multiplayermodus spielen. Auf der BlizzCon (10. & 11. Oktober) legten wir nach.



RÜCKSCHRITT | Die Zerg spielen sich nun wieder etwas mehr wie im ersten **Starcraft**, also großartig.

- **ZERG:** Die Aliens spielen sich wieder mehr wie im Vorgänger: Die Königin ist nun eine normale, defensive Einheit. Dafür gibt es nun zwei Abwehrtürme, ähnlich wie im ersten **Starcraft**. Einige Einheiten wurden abgewandelt, der Nydus-Wurm etwa ist nur noch ein unbeweglicher Ausgang des Nydus-Kanals.
- **TERRANER:** Die Lufteinheit Nomade wurde durch den Nachtfalken ersetzt. Sein Aussehen hat sich in das eines Kampfjägers gewandelt, seine kostbare Funktion (das Errichten leichter Abwehrstellungen) bleibt erhalten. Der perfekt animierte Thor-Mech ist dafür so schön und nutzlos wie eh und je.
- **GAS:** Nervig! Die Minen werfen nur noch eine geringe Menge an Gas ab, bevor sie einen mehrminütigen Cooldown einlegen. Wir hoffen, Blizzard nimmt von diesem Konzept, das mehr Mikromanagement erfordert, wieder Abstand.
- **GRAFIK:** Gebäude wirken etwas detailreicher, manche Bodentextur schien gar so etwas wie Bump Mapping aufzuweisen und wirkte dadurch plastischer. Der Kriecher der Zerg ist feiner animiert und wabert so schön vor sich hin, dass sich Gebäude und Einheiten leider kaum noch von ihm abheben.

DIE FILMSEQUENZEN

Blizzard ist – neben Square Enix – das wohl berühmteste Entwickler-Studio in Sachen Zwischensequenzen. Starcraft 2 stellt in dieser Hinsicht einen Meilenstein für die Kalifornier dar.

Vorgerenderte Videos kosten – je nach Qualität – irre Mengen an Geld und Zeit. Blizzard investiert beides, um seine kurzen Filme zu erzeugen. Doch erstmals in der Firmengeschichte arbeitet man dort auch mit in Echtzeit berechneten Zwischensequenzen, die also direkt in der Engine berechnet werden – und die sehen überraschend gut aus.



▲ **DIALOG** | Zwischen den Missionen der Terraner-Kampagne steuert man Jim Raynor durch interaktive Locations – ähnlich wie seinerzeit in den **Wing Commander**-Spielen. So kann man etwa die Nachrichten im Fernsehen verfolgen oder Gespräche mit NPCs führen. An Bord seines Raumschiffs kauft Raynor beispielsweise neue Upgrades für seine Einheiten oder wählt Missionen über eine schicke Sternenkarte aus.

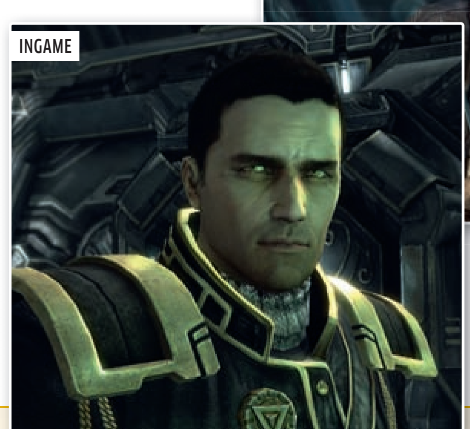
▼ **BRANDNEU** | Die Kampagnen von **Starcraft 2** enthalten auch Videosequenzen, die komplett in Echtzeit von der Grafik-Engine berechnet werden. Wer nun klobige 3D-Figuren und emotionslose Gesichter wie in **Warcraft 3** vermutet, täuscht sich: Diese Bilder zeigen Ausschnitte aus besagten Echtzeit-Videos, die auf der BlizzCon nahezu ruckelfrei abliefen und mit reichlich Details verblüfften.

INGAME

◀ **ERSTAUNLICH** | Die Charaktere zeigen detailreiche Mimik und sind so fein texturiert, dass man selbst Hautfalten erkennen kann. Die Licht- und Schatteneffekte wirken zudem sehr weich. Die Engine meistert aber auch Kampfszenen problemlos – wir sahen beispielsweise ein toll geschnittenes Video, in dem ein Rudel Mutalisken es mit einem terranischen Raumschiff aufnahm.



◀ **KINO-FLAIR** | Pflichtprogramm in jedem Blizzard-Spiel: die aufwendigen, vorgerenderten Filmsequenzen. In **Starcraft 2** werden die Videos vermutlich bis zu vier Minuten lang sein und Schlüsselmomente des Spiels dramatisch in Szene setzen. Auf der BlizzCon gab es bereits einen Vorgeschmack: In einem einminütigen Ausschnitt des Intros legte sich der Protoss-Held Zeratul mit einer Gruppe Hydralisken an. Wild, spektakulär und heftig – es fehlte nur noch eine Tüte Popcorn dazu.



die ehrgeizigen Kalifornier nicht infrage. Zudem plant Blizzard für die Terraner-Kampagne neue Spielmechaniken, die es erlauben, Missionen, Upgrades und Einheiten nach dem eigenen Geschmack auszuwählen. Diese Entscheidungsfreiheit hätte man bei einem zusammengekürzten Umfang (also etwa acht bis zehn Missionen pro Rasse) streichen müssen. Blizzard betont, man habe **Starcraft 2** ohnehin als Hauptspiel mit zwei fest eingeplanten Add-ons konzipiert. Die Story war nie darauf ausgelegt, in einem Spiel abgehandelt zu werden.

4 Das bedeutet, ich kann in jeder Kampagne nur eine der Rassen spielen?

Die drei Spiele legen ihren Fokus auf jeweils eine Rasse, ja. Dabei konzentrieren sich die Geschichten auf drei Helden, nämlich Jim Raynor für die Terraner, Kerrigan für die Zerg und Zeratul für die Protoss. Trotzdem wird jede Kampagne eine Art Mini-Feldzug enthalten, in der man auch die Kontrolle eines anderen Volkes übernimmt.

5 Worin unterscheiden sich die Kampagnen der Terraner und Zerg?

Als Terraner spielt man Jim Raynor, einen abgehalfterten Söldner. Indem er Missionen erledigt und Aufträge erfüllt, verdient sich der Spieler Credits. Mit denen kauft er Upgrades für Einheiten und Gebäude, je nachdem, welche Spielweise er bevorzugt. Missionen wählt der Spieler über eine Sternenkarte; dabei ist es ihm überlassen, welche Aufträge er erfüllt und welcher Nebenhandlung er folgt. Zwischen Einsätzen lenkt man Raynor durch sein Raumschiff, wo man zum Beispiel Nachrichten anschaut oder Gespräche mit NPCs führt.

Die Zerg-Kampagne spielt sich anders, denn sie rückt die Alien-Königin Kerrigan in den Vordergrund. Geld spielt für sie keine Rolle, ihr geht es nur um Macht, um biologische Vollkommenheit. Daher wird ihre Kampagne zwischen Missionen einige Elemente aufweisen, die an Rollenspiele erinnern – mehr wollte Blizzard dazu nicht verraten.

6 Was weiß man über die Besonderheiten der Protoss-Kampagne?

Wenig! Immerhin ist sich Blizzard noch nicht ganz sicher, wie die Spielmechanik des zweiten und dritten Teils genau aussehen soll. Bekannt ist nur, dass Diplomatie ein tragendes Spielelement bei den Protoss sein wird – die verschiedenen Sekten und Untergruppierungen dieser Rasse treten dabei in den Vordergrund. Vermutlich wird sich der Spieler zwischen mehreren Fraktionen entscheiden müssen.

Für alle drei Kampagnen gilt: In den Missionen selbst ändert sich an der bekannten **Starcraft**-Spielmechanik nichts! Allerdings wird es im Einzelspielermodus exklusive Einheiten geben, die nicht für Mehrspielerpartien verfügbar sind.

7 Stichwort Mehrspieler: Wie wirkt sich diese Aufteilung darauf aus?

Kurz gesagt: gar nicht. Der Mehrspielermodus ist in jedem der drei Spiele vollständig und ohne jede Einschränkung spielbar. Der zweite und der dritte Teil werden aber neue Einheiten in den Mehrspielermodus einbringen, so wie es bei **Starcraft: Brood War** oder **Warcraft 3: The Frozen Throne** der Fall war.

8 In welchen Abständen werden die drei Spiele also erscheinen?

Release-Termine verrät Blizzard grundsätzlich nicht. Für die Teile 2 und 3 plant Blizzard wenigstens ein Jahr Entwicklungszeit ein, vermutlich eher mehr. Wir rechnen außerdem nicht mit einem Release der ersten Kampagne vor Herbst 2009.

9 Wie viel werden die einzelnen drei Spiele dann jeweils kosten?

Das steht noch nicht fest – Blizzard rechnet aber mit einem regulären Preis (also etwa 50 Euro) für den ersten Teil sowie dem typischen Preis von Add-ons für die Teile 2 und 3 (also jeweils etwa 35 Euro). Diese Werte können sich aber noch ändern – auch nach oben.

10 Startet die Mehrspieler-Beta noch in diesem Jahr?

Definitiv nicht. Jeder Besucher der BlizzCon 2008 hat aber schon einen Beta-Key erhalten – wir rechnen mit einem Beginn im Frühling. ❑

ERSTEINDRUCK

Felix Schütz



Falls Ihnen das Trilogie-Konzept wie Abzocke vorkommt: Diese Meinung teile ich nicht. Denn ich freue mich einfach, dass Blizzard diesen irren Aufwand für die Kampagnen betreibt und damit endgültig klarstellt: **Starcraft** ist kein reiner Mehrspieler-Titel für die E-Sport-Szene! Einzig die lange Wartezeit zwischen den Veröffentlichungen wird mir schwerfallen – werde ich das Finale vielleicht erst 2012 erleben?

GENRE: **Echtzeit-Strategie**
ENTWICKLER: **Blizzard Entertainment**
ANBIETER: **Activision Blizzard**
TERMIN: **Unbekannt – typisch Blizzard!**



Diablo 3

MÄCHTIG | Der Kampfschrei des Barbaren sendet eine kreisförmige Druckwelle aus, die Gegner betäubt.

Und Action!

Der Zauberer – beziehungsweise die Zauberin! – stellt die dritte von fünf Klassen in **Diablo 3** dar. Damit erfüllt Blizzard den Wunsch vieler Fans.

Von: Felix Schütz

Der Hype um Diablo 3 ist Ihnen zuwider? Dann blättern Sie bitte weiter – denn das Spiel hat ihn verdient.

Die Frau im Hotelaufzug blickt den PC-Games-Redakteur misstrauisch an. Mustert seine Kamera, dann seinen Notizblock. Höflich fragt sie im typisch amerikanischen Plauderton: „Anywhere exciting you're goin'?" („Geht's zu irgendwas Aufregendem?"). Der Redakteur erwidert lächelnd: „I'm going to play **Diablo 3**." („Ich werde **Diablo 3** spielen.")

Endlich taten wir es. Eine Stunde lang **Diablo 3** antesten, auf der diesjährigen BlizzCon in Anaheim. Ohne Stress, dafür mit Begeisterung. Die kurze Demo bot etwa 20 Minuten Spielzeit – ein Wert, an den wir nur zu gerne eine oder zwei Nullen gehängt hätten. Völlig gleichgültig, ob **Diablo 3** mit zu vie-

PC GAMES AUF DER BLIZZCON 08

Zum dritten Mal fand die beliebte Blizzard-Hausmesse BlizzCon in Anaheim, Kalifornien statt. Wir waren zwei schöne, informative Tage lang für Sie vor Ort.

Ein voller Erfolg: Laut Firmenpräsident Mike Morhaime wurden etwa 15.000 Spieler aus 27 Ländern erwartet. 3.000 Tickets habe man zudem gratis verlost – als Versöhnung für enttäuschte Fans, die zuvor aufgrund technischer Probleme seitens Blizzard beim Kartenverkauf (100 Dollar pro Karte) leer ausgegangen waren.
Drei Spiele durfte man antesten: **WoW: Wrath of the Lich King**, **Diablo 3** und **Starcraft 2**. Wer ein paar Minuten spielen wollte, musste lange Warteschlangen erdulden. Journalisten wie wir hatten mehr Glück: In einem abgetrennten Presse-Raum spielten wir so lange, wie wir wollten.
Brandneue Ankündigungen wurden durch die Entwickler auf einer riesigen Bühne präsentiert und erstmals live über kostenpflichtige TV-Kanäle ausgestrahlt. Zudem gab es Kostüm- und Tanzwettbewerbe sowie beinharte E-Sport-Turniere – darunter sogar das weltweit erste **Starcraft 2**-Turnier! Blizzard spendierte rund 200.000 Dollar an Preisgeldern. Feine Sache!
Auftritte des US-Komikers Patton Oswalt (**King of Queens**) und Blizzards hauseigener Metal-Band Level 80 Elite Tauren Chieftain sowie ein Blizzard-exklusives „Video Games Live!"-Konzert schlossen die Messe ebenso humor- wie klangvoll ab.



▲ **FANS** | Kostüm- und Tanzwettbewerbe sind ein wichtiger und beliebter Teil des Messeprogramms.



▲ **REPORTER** | Redakteur Felix Schütz besuchte für PC Games die BlizzCon 08 in Anaheim, Kalifornien.

▼ **ANGEBER** | Alle Besucher der BlizzCon bekamen zwei exklusive Codes: Einer dient dem Zugang in die nahende **Starcraft 2**-Beta, der andere schaltet diesen begehrten Eisbären als Reittier in **World of Warcraft** frei.





TIERLIEB | Keine Flammenzunge, sondern ein Strahl brennender Fledermäuse – viele Skills des Hexendoktors enthalten Tiere als Angriffswaffe.



ENDBOSS | Am Ende der BlizzCon-Demo galt es, den brillant animierten Skelettkönig zu zerlegen.

len Vorschusslorbeeren bedacht, zu stark von Fans und Medien gehypt wurde: Nach der Demo kann niemand ernstlich bezweifeln, dass dieses Spiel genau das zu werden scheint, was bislang keinem anderen Entwicklerstudio gelungen ist: der einzig legitime Nachfolger eines Meisterwerks.

Wir spielten alle Klassen, die derzeit bekannt sind: Barbar, Hexendoktor und den frisch enthüllten Zauberer. Viele Zweifel wollten beseitigt werden: Würde die Grafik zu comicartig sein? Das Gameplay zu simpel, zu arcadelastig? Und würde sich das alte **Diablo**-Feeling einstellen? Die Antworten: nein, nein und – meine Güte! – ja. Die BlizzCon-Demo spielte sich bereits hervorragend, da Blizzard sie gehörig auf Hochglanz poliert hatte.

Man beginnt des Nachts vor den Toren des verwitterten Tristram, jenes schicksalhaften Dorfes aus **Diablo 1** und **2**. Ein Mann schlurft dort zu einem Karren, zerrt einen menschlichen Körper von der Ladefläche, trägt den Leichnam zu einem riesigen Scheiterhaufen, übergibt ihn stumm den Flammen. Beklemmend und wundervoll animiert.

Die ersten Schritte in Tristram, sie fühlen sich gut an. Der Held steuert sich so wie in den Vorgängern durch die 3D-Umgebungen, also präzise und fehlerfrei. „Puh … die Bodentexturen sind ja mal alles andere als scharf oder detailreich!", denkt sich der Redakteur, der gerade erst das technisch irre **Sacred 2** gespielt hat. Doch es stört ihn kaum, denn der düstere Look ist auf seine Art toll, fast wie gemalt, dafür aber frei von allem Comichaften. Knorrige Bäume, dichter Nebel, feinste Animationen – technisch kaum mehr als guter Standard, rein ästhetisch aber ein Volltreffer.

Der erste Dungeon wartet unter der gleichen Kirche, die man schon in **Diablo 1** durchwanderte. Sekunden nachdem wir die Treppen hinabgestiegen sind, wetzt ein Zwerg ins Bild, er streitet mit einem finsteren Kultisten – komplett vertont mit guter Sprachausgabe. Derartige Ereignisse und Details soll es in **Diablo 3** reichlich geben. Auch unser Quest-Log zählt schnell erste Aufgaben, die binnen Minuten gelöst sind: Da sollen wir den Geist eines Mädchens aus einem Brunnen befreien oder einen verlorenen Schatz auf einem Altar deponieren, nur um uns danach mit seinen Wächtern zu messen. Kleine Ereignisse mit großer Wirkung: Sie befeuern dermaßen die Atmosphäre, dass **Diablo 2** dagegen so bieder wirkt wie eine Tabellenkalkulation.

Klick, Klick, Klick! Ehe wir uns versehen, haben wir schon drei gefühlte Legionen an Zombies, Skeletten, fetten Dämonen und brennenden Fledermäusen in die Hölle zurückgedroschen. Das macht einfach Spaß, eben weil Blizzard abermals auf die Details achtet, weil der Spielablauf genau das richtige Tempo aufweist, weil sich

DIE DRITTE KLASSE: DER ZAUBERER

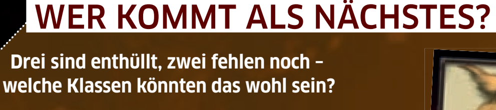
„Die werde ich spielen!", flüsterte es mehrfach entzückt durch den Saal, als die neue Klasse auf der BlizzCon enthüllt wurde.

Mit dem Zauberer fühlt sich **Diablo 3** fast ein bisschen wie ein Ballerspiel an: Energiestrahlen richtet man per Maus aufs Ziel, magische Geschosse und Blitze prasseln im Sekundentakt auf die Monster ein. Blizzard hat eine Menge Arbeit vor sich, diese mächtige (und mächtig coole) Klasse fair auszubalancieren!

Rasend schnelle Mana-Regeneration ist der Grund, weshalb der Zauberer in der Demo so übermächtig wirkte: Über viele Sekunden feuerte er kontinuierlich seine Energiestrahlen ab, da hatte kein Gegner eine Chance. Auch super, um Fässer und zerstörbare Objekte in den Levels zu zertrümmern! Etwas Taktik kommt in den Kämpfen dank des Teleportations- und Zeit-Verlangsamen-Zaubers (Bild unten) auf.



SCHUTZ | In der Zeitblase fliegen feindliche Geschosse so langsam, dass die Zauberin ihnen ausweichen kann. Sie selbst bleibt von dem Effekt unberührt.



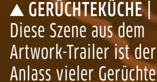
WER KOMMT ALS NÄCHSTES?

Drei sind enthüllt, zwei fehlen noch – welche Klassen könnten das wohl sein?

Der offizielle **Diablo 3**-Artwork-Trailer zeigt diese Figur (siehe Bilder rechts): eine leicht bekleidete Dame mit Kobra am Arm und Speer in der Hand. Tierfelle und Krallen schmücken ihre Kleidung. Nur ein NPC? Oder der oft geforderte Druide? Vielleicht auch ein Hybrid aus Jäger und Druide?

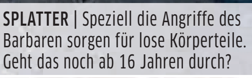
Achtung, Gerücht! Man munkelt, auf der BlizzCon habe sich ein Entwickler verplappert und den Druiden versehentlich bestätigt. Ob das wohl stimmt? Fakt ist: Während unserer Spielzeit droppte kein einziger Bogen! Das Aus für die Amazone? Oder ist die Waffe einfach noch nicht implementiert?





▲ GERÜCHTEKÜCHE | Diese Szene aus dem Artwork-Trailer ist der Anlass vieler Gerüchte.





SPLATTER | Speziell die Angriffe des Barbaren sorgen für lose Körperteile. Geht das noch ab 16 Jahren durch?



TYPISCH | Die Zauberin wendet den Kettenblitz an – ein unter **Diablo 2**-Fans beliebter Skill.

der simple Mausklick so präzise und sauber auswirkt, wie es schon bei **Diablo 2** der Fall war. Trotzdem erfordert die Steuerung Umgewöhnung: Die Tasten 1 bis 4 lösen nun ausgewählte Spezialattacken aus, der rechte Mausklick lässt sich per Tabulator-Taste blitzschnell mit einer alternativen Fähigkeit belegen. Nicht schlecht, aber noch nicht perfekt – hier erwarten wir noch einige kleinere Änderungen, etwa eine sinnvolle Nutzung des Mausrads.

Unser Zauberer spielt sich selbst auf niedrigen Charakterevels, als sei er bei Duke Nukem in die Schule gegangen: Von farbenfrohen Grafikeffekten begleitet, stürzt er sich dermaßen offensiv in den Kampf, dass das Spielgefühl fast dem eines reinen Action-Titels gleicht. Falls Sie diese Aussage schockiert: Es ist immer noch **Diablo**, ein Action-Rollenspiel, reich an Talenten und Zahlen! Doch in Kämpfen, da brennen sich Energiestrahlen durch Horden zerplatzender Monster, arkane Geschosse reißen Gegner von den Füßen, magische Druckwellen demolieren die Inneneinrichtung – alles wirkt eine gute Spur brachialer, einfach actionreicher als in den Vorgängern.

Und es fließt Blut. Viel sogar, mehr als in **Diablo 2**, fliegende Körperteile inklusive. Wer Pech hat, muss sich selbst mit dem abgetrennten Oberkörper eines besiegt geglaubten Zombies herumschlagen. Ist **Diablo 3** zu brutal? Nein, finden wir nicht – es ist martialischer, nicht aber unmoralischer als die Vorgänger. Ob für den deutschen Markt die Gefahr einer Zensur besteht, das lesen Sie im Interview auf Seite 60.

Der heimliche Star des Spiels ist die fabelhaft implementierte Physik-Engine, die für einen Großteil der zuvor beschriebenen Effekte verantwortlich zeichnet: Da brechen Wände ein, umstürzende Regale schütten polternd ihren Inhalt aus, da purzeln besiegte Gegner die Treppenstufen hinab oder fallen über das Geländer in die Tiefe. Solche Effekte sahen in bislang keinem Spiel dieser Art besser aus.

Die flüssige 3D-Engine gibt den Leveldesignern eine Menge Freiheiten. Jederzeit können sich Wände verschieben oder Fallen auftun, überall drohen Skelette aus Särgen zu springen oder über Balustraden zu klettern. Nachdem wir uns durch die ersten zwei zufallsgenerierten Ebenen des Demo-Dungeons gekämpft hatten, standen wir zum Beispiel vor einer Brücke, die Sekunden später effektvoll einstürzte. Zwei magische Siegel galt es dann zu zerstören, bevor endlich der Weg zum Bossgegner frei wurde.

Er, der Skelettkönig, stapft nach seiner hübsch animierten Wiederbelebung von dramatischer Orchester-Musik untermalt auf uns zu – Sekunden später haben wir ihn schon besiegt. Deutlich ist da zu merken, dass Blizzard das Balancing für die Demo auf „kinderleicht" getrimmt hat: Mana regeneriert sich hurtig

DAS NEUE INVENTAR

Hier ließ sich Blizzard von World of Warcraft inspirieren. Der Effekt: mehr Platz!

Rund um den Helden liegen acht Slots für Rüstungsteile und zwei für beide Waffenhände. Die Attribute von Items werden übersichtlich mit angelegter Ausrüstung verglichen, sobald man mit dem Cursor über sie fährt. Auch der Preis wird hier angezeigt.
Magische Gegenstände muss man immer noch per Zauber identifizieren – das finden wir im Jahr 2008 unnötig, zumal die Spruchrollen einen Slot im Inventar einnehmen. Was uns derzeit noch fehlt: eine automatische Sortierfunktion sowie die aus **Diablo 2** bekannten Waffen-Sets, die man schnell umschalten konnte.

DIABLO 2: LOD (2001)

ZUR ERINNERUNG | So klein war das Inventar von **Diablo 2: Lord of Destruction**.

DIABLO 3 (2008)

MYSTERIÖSE SCHEIBE
Ein Klick auf dieses münzartige Symbol öffnet eine Scheibe mit vielen kleinen Feldern und Verästelungen. Es erfüllt derzeit noch keinen Zweck – die Entwickler testen damit zurzeit noch ein zusätzliches System zur Charakter-Anpassung.

EIN SLOT PRO GEGENSTAND
Egal ob Trank, Spruchrolle oder Streitaxt – jedes Item braucht nur ein Feld im Inventar. Schon zu Beginn des Spiels kann man so mehr große Gegenstände als in **Diablo 2** mit sich führen, allerdings hat man auch weniger Platz für kleinere Items wie etwa Juwelen.

DAS INVENTAR ERWEITERN
Ähnlich wie in **World of Warcraft** vergrößert sich der Inventarplatz, indem man diese Slots mit Taschen belegt. Im späteren Spielverlauf findet man davon auch größere Exemplare.

FEUER! | Der defensive Hexendoktor spielt sich noch am ehesten wie eine der Klassen aus **Diablo 2**.

HEISS | Der Desintegration-Zauber entlädt diesen durchgehenden Energiestrahl – sehr befriedigend.

von selbst und Heiltränke spielen kaum eine Rolle: Stattdessen hinterlassen besiegte Feinde tonnenweise lebenswichtige Orbs, die man nur berühren muss, um sofort einen Schwung Gesundheitspunkte zu erhalten. Noch wissen wir nicht, ob wir dieses System lieben oder nur „ganz okay" finden sollen. In jedem Fall stellt es eine der einschneidendsten Änderungen gegenüber dem Vorgänger dar.

Das hohe Tempo ist auch das Verdienst eines kleinen, aber schönen Details: Je mehr Gegner man schnell hintereinander erledigt, desto größer fällt der Bonus an Erfahrungspunkten aus. Löscht man etwa ein Dutzend Feinde innerhalb weniger Sekunden aus, so lobt das Spiel via Textmeldung „12 kills! Great!" und verdoppelt den XP-Gewinn einige Sekunden lang.

Erstaunliches fördert der Levelaufstieg zutage: Das Verteilen von Attributspunkten – etwa Stärke, Geschicklichkeit oder Willenskraft – übernimmt das Spiel nun automatisch. Entsetzt? Im Interview auf Seite 58 erfahren Sie, was sich die Entwickler dabei gedacht haben.

Zudem hat Blizzard ein neues Runen-System eingebaut, das es dem Spieler erlaubt, aktive Skills wie etwa Angriffszauber beliebig den eigenen Vorlieben anzupassen. Fügt man beispielsweise eine Rune der Vervielfältigung in den Teleportieren-Zauber ein, ändert sich sein Effekt: Der Held gelangt nicht nur an den gewünschten Zielort, sondern erzeugt dabei auch einige Kopien von sich selbst, welche die Gegner ablenken. Tauscht man diese Rune jedoch durch eine mit Explosionswirkung, so wird der Zauberer direkt nach dem Teleportieren eine magische Druckwelle erzeugen – so wandelt man den Skill von einer defensiven in eine offensive Fähigkeit. Runen lassen sich überdies jederzeit austauschen. All das zusammen ergibt ein System, das laut Blizzard eines der wichtigsten Features des gesamten Spiels ist: eines, das flexible Anpassung an den eigenen Kampfstil erlaubt. Ob dieses Konzept mehr Langzeitmotivation bietet als beispielsweise die durchdachte Charakterentwicklung eines **Sacred 2**, lässt sich derzeit noch nicht abschätzen.

Beute satt! Nur für die BlizzCon-Demo erhöhte Blizzard die Drop-Chancen für Gegenstände. Damit auch wirklich jeder mal einen Blick auf seltene Fundstücke werfen kann, vielleicht sogar auf ein Unique Item. Auch hier unverkennbar – es ist ein **Diablo**-Spiel. Warum? Nun, wenn die anwesenden Redakteure ihre kostbare Spielzeit darauf verwenden, die Werte von Items gegeneinander abzuwägen, Waffen und Rüstungen nach modischem Empfinden auszuwählen und minutenlang über dem Einsetzen von Juwelen in gesockelte Items zu brüten, dann hat das Spiel etwas Grundlegendes richtig gemacht.

Dabei zeigte sich eine weitere Detailänderung: Das in seiner Größe erweiterbare Inventar ähnelt nun



DAS RUNEN-SYSTEM: DIE NEUE VIELFALT

Charakterentwicklung funktioniert generell wie in Diablo 2, also über den Gewinn von Erfahrungspunkten und Levelaufstiege. Zwei bekannte Systeme hat Blizzard allerdings gehörig abgeändert.

STATUSWERTE wie Stärke oder Geschicklichkeit werden nach einem Level-up automatisch gesteigert. Wer nun befürchtet, **Diablo 3** würde dadurch an Tiefe verlieren, der möge das Interview auf der nächsten Seite lesen. **ZAUBER UND TALENTE** liegen immer noch in einem dreigeteilten Talentbaum. Neu ist aber, dass man in jedes aktive Talent spezielle Items, die Runen, einsetzen darf. Runen verändern die Wirkung von Talenten und lassen sich beliebig austauschen oder ausbauen. Hier als Beispiel das magische Geschoss der Zauberin. Der normale Schuss (Bild 1) trifft nur einen Gegner. Mit einer Rune der Vervielfältigung schleudert sie gleich mehrere streuende Energiebälle (Bild 2). Eine andere Rune (Bild 3) lässt den Zauber dafür beim Aufprall explodieren und richtet Flächenschaden an.

1

2

3

FLEXIBEL | Dank des neuen Runen-Systems darf der Spieler die Talente nach seinem Geschmack anpassen.

stärker dem aus **World of Warcraft**, verzichtet auf die Gitterdarstellung des Vorgängers. Das bringt Vor- und Nachteile mit sich, macht aber schon jetzt einen guten Eindruck.

Gemeinheit! Da hat man mit der Demo mehr Spaß als mit manch erhältlichem Vollpreis-Spiel – und dennoch muss man sich noch gedulden. Rob Pardo von Blizzard Entertainment stellte klar: Von **Diablo 3** sei bislang nur ein sehr kleiner Teil fertig gestellt. Und da Blizzard im nächsten Jahr vermutlich **Starcraft 2** veröffentlichen wird, rechnen wir – Vorsicht, Spekulation! – nicht mit einem Release vor 2010. Wenn das Spiel dann aber die Qualität der BlizzCon-Demo besitzt, ist uns das jede Wartezeit wert. ❑

ERSTEINDRUCK

Felix Schütz

Natürlich werde ich für diesen Artikel die übliche Kritik ernten: viel zu positiv, viel zu viel Gehype, ich bin vermutlich eh von Blizzard gekauft. Mir ist das egal. Ich habe **Diablo 3** eine Stunde lang gespielt und dabei meine letzten Zweifel über Bord geworfen: So und nicht anders muss sich ein echter Nachfolger anfühlen! Ich glaube, **Diablo 3** wird fantastisch. Klar, auch Blizzard ist nicht unfehlbar, das Spiel könnte ebensogut in die Hose gehen. Aber fragen Sie sich selbst: Was ist wahrscheinlicher?

GENRE: Action-Rollenspiel
ENTWICKLER: Blizzard Entertainment
ANBIETER: Activision Blizzard
TERMIN: Das weiß nur der liebe Gott ...

Finsteres Design

Viel wurde über den Grafikstil von **Diablo 3** gelästert. Diese Kritik können wir nicht nachvollziehen: Das Spiel mag bunt sein – doch es ist auch düster, das Design wirkt erwachsen und absolut nicht comicartig.


Ray Gresko ist Produktionsleiter bei Blizzard

INTERVIEW MIT **JAY WILSON** UND **RAY GRESKO**

„Wir wollen keine Freigabe ab 18!“

Wir sprachen mit den **Diablo 3**-Designern über das Runen-System, spielerische Freiheit – und über eine mögliche Zensur in Deutschland.

PC Games: Ich habe eure **Diablo 3**-Demo mit allen drei Klassen durchgespielt und es war ein Riesenspaß. Wie schafft ihr das, so viele Jahre nach **Diablo 2** wieder dieses besondere Spielgefühl des Vorgängers einzufangen? Und warum will es anderen Studios einfach nicht gelingen?
Wilson: „Wow, das ist eine ganz schön große Frage. Ich denke, dass sich das Spiel schon jetzt so gut anfühlt, liegt an einer ganzen Reihe von Dingen. Als wir mit der Entwicklung begannen, haben wir uns hingesetzt und noch mal die sieben Kernregeln für einen **Diablo**-Titel herausgearbeitet, die sieben Grundsätze. Wenn ich mir die ganzen Spiele anschaue, die versuchen, an den Erfolg von **Diablo** anzuknüpfen und das Spiel nachzuahmen, kann ich wenigstens eine dieser Regeln finden, an die sich das Spiel nicht gehalten hat. Ich denke, das ist der Schlüssel.

Außerdem lassen sich viele von der Vorstellung täuschen, es sei einfach, so ein Spiel zu entwickeln, eben weil es erst mal so simpel wirkt. Es hat eine einfache Bedienung, einfache Kreaturen, einfache Fähigkeiten. Das ist aber genau das, was es zu einer schwierigen Entwicklung macht, denn um etwas so Simples wirklich herausragend unterhaltsam zu machen, bedarf es einer perfekten Ausführung. Du musst immer wieder und wieder daran arbeiten, bis sich wirklich alles gut für den Spieler anfühlt. Erst wenn alles zusammenpasst, hast du die perfekte Combo. Und das ist vielen Menschen wohl nicht klar, dass es ganz schön schwierig ist, das zu erreichen.“

Gresko: „Ein anderer Punkt ist natürlich, dass wir ein fantastisches Team haben. Das hier ist Blizzard, wir haben einige der besten Entwickler der Welt. Und natürlich haben wir eine Menge Leute im Team, die an den früheren **Diablo**-Teilen mitgewirkt haben, Techniker, Künstler, Designer. Einige brachten Ideen mit ein, die sie schon während der Entwicklung von **Diablo 2** hatten, damals aber nicht umsetzen konnten. Jetzt haben wir die Möglichkeit, das nachzuholen, da ist also eine Verbindung zu dem Vorgänger. Andererseits haben wir aber auch eine Menge frischer Ideen und Design-Änderungen umgesetzt. Wir haben einfach ein tolles Team, das an dem Spiel arbeitet.“
PC Games: Könnt ihr uns diese sieben Grundsätze verraten, die ihr vorhin erwähnt habt?
Wilson: „So aus dem Gedächtnis bringe ich die bestimmt nicht alle zusammen … also das waren Wiederspielbarkeit, Zugänglichkeit, Anpassung [gemeint ist die Möglichkeit, die Spielfigur zu entwickeln und auszurüsten, also dem eigenen Stil anzupassen, Anm. d. R.], die Lizenz – also dem Spieler das Gefühl zu vermitteln, dass er wirklich ein **Diablo**-Spiel vor sich hat. Dann natürlich kooperatives Spielen, ebenso die harten Kämpfe … und eine Regel vergesse ich immer, das passiert mir echt ständig …“
PC Games: Ist eh spannender, eine davon geheim zu halten. Andere Frage: In der Demo konnte man nach einem Levelaufstieg zwar seine Talente entwickeln, nicht aber seine Attribute wie Stärke oder Geschicklichkeit steigern – das geschah automatisch. Bleibt das so?
Wilson: „Ja, das ist final. Der Hintergrund ist folgender: Das eigenhändige Steigern dieser Attribute war der Punkt, an dem sich einige Leute das Spiel [gemeint ist **Diablo 2**, Anm. d. R.] eher kaputtgemacht haben, als dass es ihnen was gebracht hätte. Bevor man wusste, wie man seine Klasse entwickeln sollte, traf man im Grunde genommen immer die falsche Entscheidung. Und später, wenn man den Bogen raus hatte, tat man immer wieder das Gleiche, nämlich das Richtige. Das ist also eigentlich gar keine Entscheidungsfreiheit, und deshalb ist's auch kein gutes System. Wir wollten aber wirklich spürbare Anpassungsfähigkeit bei der Charakterentwicklung.

Das selbstständige Verteilen von Punkten auf seine Statuswerte hatte aber noch einen anderen Nachteil: Da wir früher [bei **Diablo 2**] nicht wussten, wann der Spieler wie viele Punkte in welches Attribut investiert hatte, mussten wir es stets unter der Annahme ausbalancieren, dass er manche Attribute womöglich gar nicht entwickelt hat. Wenn es beispielsweise ein Attribut gab, dass den Manapool vergrößert, so mussten wir grundsätzlich davon ausgehen, dass der Spieler es nicht entwickelt und daher nur eine winzige Menge Mana zur Verfügung hat. Ein hochstufiger Zauber darf daher nicht mehr Mana kosten, als man theoretisch als ein Level-1-Charakter besitzt, sonst könnte man ihn ja gar nicht einsetzen. Und das ist einfach eine ziemlich schlechte Grundlage, um sein Spiel auszubalancieren. Indem wir also diesen Teil der Charakterentwicklung automatisieren, stellen wir sicher, dass der Spieler auf einem gewissen Level auch eine bestimmte Grundausstattung an Statuswerten hat.

Andererseits sorgen wir aber dafür, dass man mehr Freiheiten bei der Charakterentwicklung und Anpassung hat. Dabei konzentrieren wir uns auf die Talente und unser neues Runensystem, das es dem Spieler gestattet, die Wirkungsweise seiner Skills selbst zu bestimmen. Die Leute werden feststellen, dass sie ihren Helden in **Diablo 3** deutlich flexibler als noch im Vorgänger entwickeln können.“


Jay Wilson ist leitender Spieldesigner bei Blizzard

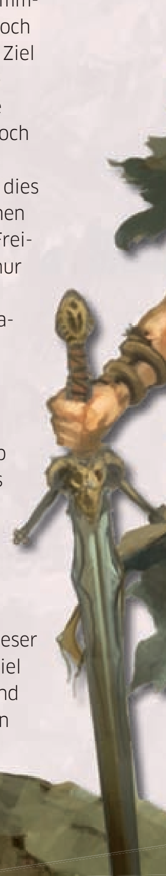

SEELENFÄNGER | Mit einer magischen Nova entzieht der Hexendoktor seinen Feinden Mana.



LEVEL-MIX | Nur die wichtigen Orte der Oberwelt sind vorgegeben, der Rest wird zufallsgeneriert.

PC Games: Das Inventar hat sich gegenüber dem aus **Diablo 2** erheblich verändert. Warum? Anfangs kam es mir sogar etwas kleiner vor …
Wilson: „Das Gefühl kommt unter anderem daher, dass wir die Droprate für Items in der Demo deutlich erhöht haben [...]. Generell wird man deutlich mehr Items in **Diablo 3** tragen können als im Vorgänger. In **Diablo 2** konntest du von den größeren Items wie Waffen und Rüstungen ja meist nur fünf oder sechs Stück mit dir herumschleppen. In **Diablo 3** kannst du schon zu Beginn locker ein Dutzend solcher Items tragen. Zudem wird man im Spielverlauf Taschen finden, die den Inventarplatz nach und nach erheblich vergrößern. Auch die Spielertruhe wird größer ausfallen als in den Vorgängern."
Gresko: „Ich finde, das ist eine coole Design-Entscheidung. Im Vorgänger hat der begrenzte Inventarplatz den Spielablauf zuweilen ausgebremst. In **Diablo 3** denkt man darüber kaum nach. [...] Wir wollen einfach alles vermeiden, was die Action verlangsamen könnte."
PC Games:: In **Diablo 2** hatte ich diesen zehnminütigen Rhythmus, in dem ich gekämpft und gelootet habe, nur um dann immer wieder per Stadtportal-Zauber zurück zum Händler zu reisen. Läuft das in **Diablo 3** ähnlich ab?
Wilson: „Eigentlich haben wir nichts dagegen, wenn Spieler so oft in die Stadt teleportieren wollen. Das wirkliche Problem mit dem Stadtportal-Zauber war vielmehr, dass es als eine Art Exploit in Kämpfen genutzt wurde. Jedes Mal, wenn man in Gefahr war, hat man einfach ein Portal geöffnet und war sofort aus dem Ärgsten raus. Das wollen wir nicht und deshalb werden wir den Zauber zwar nicht notwendigerweise entfernen, ihn aber definitiv abändern. Vielleicht ersetzen wir ihn auch durch etwas anderes, doch das Teleportieren in die Stadt bleibt auf jeden Fall erhalten, denn man will ja auch mal eine Pause einlegen."
PC Games: War der Dungeon in der Demo zufallsgeneriert? Bei meinen drei Durchläufen unterschied sich das Leveldesign kaum.
Gresko: „Ja, der war zufallsgeneriert. Wir haben ihn für die Demo aber etwas verkleinert, damit man ihn in der kurzen Zeit auch durchspielen kann. Daher haben wir die Anzahl der Räume in der Demo stark verringert, wodurch für dich wohl der Eindruck entstanden ist, dass er sich nicht besonders verändert hat beim zweiten und dritten Durchspielen."
PC Games: „Und wie ist das bei der Oberwelt?
Gresko: „Es gibt ein grundlegendes Layout der wichtigsten Locations; eine Stadt oder ein besonderer Eingang oder so was, die sind immer an der gleichen Stelle. Trotzdem haben wir auch in der Oberwelt zufallsgenerierte Elemente [zwischen diesen Locations], wo Ereignisse stattfinden können, die ein anderer Spieler an dieser Stelle nicht hat – vielleicht eine Karawane, die von Monstern angegriffen wird oder ein Questgeber. [...] Wenn Du dir **Diablo 2** anschaust, da war die Oberwelt eigentlich mehr eine Ansammlung rechteckiger Levelstückchen, das war doch nicht wirklich interessant. Deshalb ist unser Ziel in **Diablo 3**, eine spannende und aufregende Oberwelt zu erschaffen, in der es zwar viele Zufallselemente geben wird, wo man aber doch immer weiß, wohin es als Nächstes geht."
PC Games: **Diablo 3** ist ganz schön blutig. Ist dies das erste Blizzard-Spiel, das für den deutschen Markt gekürzt werden muss? Peilt ihr eine Freigabe unter 18 Jahren an oder ist das Spiel nur für Erwachsene gedacht?
Wilson: „Unser Ziel für Europa ist eine Freigabe ab 16 Jahren und mehr. Wir wollen aber nicht, dass das Spiel nur für Erwachsene zugänglich ist. Und ja, wir würden die Gewalt für den deutschen Markt reduzieren, wenn es notwendig ist, um unter einer Freigabe ab 18 Jahren zu bleiben. Wir wollen nicht, dass die Spielerbasis aufgrund einiger gewalthaltiger Szenen kleiner ausfällt, daher haben wir das Spiel so designt, dass sich diese Effekte sehr leicht entfernen lassen, falls das notwendig wird."
Gresko: „Es ist schon ein wichtiger Aspekt dieser rauen, heftigen Kämpfe, wenn du zum Beispiel einen Gegner in Stücke schlägst. Aber wir sind auch ohne die Gewaltszenen in der Lage, den Kern des **Diablo**-Feelings zu vermitteln [...] und die Geschichte ohne Einschnitte zu erzählen. Ich denke, die Kürzung von Gewaltszenen wäre zwar schon ein kleiner Verlust für die Spielerfahrung, doch wenn das notwendig ist, um eine möglichst breite Käuferschicht anzusprechen, werden wir das tun."
PC Games: In **Starcraft 2** setzen eure Kollegen auf tolle, in Echtzeit berechnete Filmsequenzen. Ist das auch eine Option für **Diablo 3**?
Wilson: „Nein, für **Diablo 3** eher nicht. Für **Starcraft 2** ist das ja ein sehr wichtiges Feature und das Team musste einiges opfern, um es in dieser Form umzusetzen. Hätten wir ähnliche Opfer bringen müssen, hätte das Spiel womöglich einige Aspekte eingebüßt, die wir als essenziell für **Diablo** erachten – einfach schon aufgrund der schieren Kosten, die solche Cutscenes verursachen. Ich meine, ich finde die Filme in **Starcraft 2** wirklich großartig, ich wünschte, wir könnten so etwas auch für **Diablo 3** umsetzen. Aber das geht leider nicht, allein schon weil sie in **Starcraft 2** eine viel kleinere Anzahl an Charakteren haben. [...] Wir werden aber trotzdem eine Menge Story in unserem Spiel haben, viele gescriptete Ereignisse beispielsweise, denn die können wir wesentlich einfacher umsetzen."
PC Games: Wie viele dieser gescripteten Events wird es denn im fertigen Spiel geben?
Wilson: „Unser Ziel ist es, sie im fertigen Spiel mit der gleichen Frequenz einzusetzen, wie wir es in dieser Demo getan haben. Tatsächlich wollen wir so viele Events im Spiel haben, dass sie nicht in einen Durchlauf passen und man beim zweiten Durchspielen noch eine Menge neuer Ereignisse erlebt."
PC Games: Danke für das Gespräch, Ray & Jay!

Interview geführt von: Felix Schütz



Durchtrainiert

Die Barbarin mäht sich mit schweren Waffen und Kampfschreien durch die Gegnermassen. Jede Klasse in **Diablo 3** darf man als Mann oder als Frau spielen.

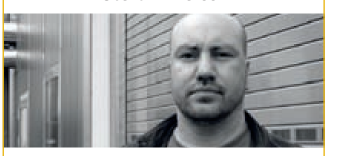
AUF DVD
• Video zum Spiel

AUF PCGAMES.DE
• Vorschau: Webcode 26UB

GRUFTI | Verliese, Monster, Schätze – auch im zweiten Add-on gibt's ordentliche Rollenspielkost.

REISEFENSTER | Auf der Überlandkarte treiben Sie auch Handel mit anderen Dörfern.

ERSTEINDRUCK
Stefan Weiss



Obsidian versteht es, mit den richtigen Zutaten ein nicht mehr ganz taufrisches Rollenspiel ordentlich zu beleben. Das neue Reisesystem gefällt mir schon in der Vorabversion sehr gut und auch das überarbeitete Charaktermanagement ist prima.

GENRE: **Rollenspiel**
ENTWICKLER: **Obsidian Entertainment**
ANBIETER: **Atari**
TERMIN: **30. Oktober 2008**

NWN 2: Storm of Zehir

Drakensang ist durchgespielt, da kommt der Einsatz in Faerûn gerade recht.

Wenn es nach uns geht, kann Obsidian kann noch weitere Add-ons zu Neverwinter Nights 2 entwickeln – zu schön sind die angekündigten Features für Storm of Zehir. Ganz vorne steht die komplette Partygenerierung. Ähnlich wie in Icewind Dale haben Sie die Möglichkeit, neben Ihrer Hauptfigur auch alle Mitstreiter selber per Charaktermenü auszutüfteln. Bei 15 Basis- und 24 Prestigeklassen verbringen Sie schon alleine damit auf Wunsch etliche Stunden. Wem das zu umständlich ist, dem steht eine ganze Schwadron vorgefertigter Helden zur Verfügung.

Die verschiedenen Charaktere genießen im Add-on endlich Mitspracherecht – bei den vielen Dialogen zählen nicht mehr nur die Fertigkeiten Ihrer Hauptfigur, sondern die aller Partymitglieder. Das sorgt für deutlich mehr Abwechslung im Spiel, da Sie zusätzliche Handlungsmöglichkeiten erhalten. Reisen finden auf der neuen Überlandkarte statt, auf der Sie, ähnlich wie in Fallout, frei umherziehen, zufällig auftauchende Monster attackieren oder die nächstbeste Stadt anlaufen. Ebenfalls neu ist die Handelsfunktion mit den Gilden der verschiedenen Ortschaften. Einen detaillierten Ersteindruck zu den erlebten Spielstunden finden Sie auf unserer Webseite. Benutzen Sie den oben angebenen Webcode. ❑



FARBTOPF | Obwohl es gegen düstere Gestalten zu Felde geht, bringt **X-Blades** viel Buntes mit.

X-Blades

Von: Christian Schlütter

Eine Anime-Heldin gegen finstere Gesellen. Aber **X-Blades** hat noch mehr zu bieten!

Sexy Heldinnen sind in der PC-Spielebranche viel zu rar gesät. Neben der Über-Mutter Lara sind da kaum Protagonistinnen zu finden. Mit Ayumi betritt nun eine Blondine die Bühne, die kräftig austeilt und außerdem etwas Magisches mitbringt. Denn mit Schwert, Pistole und Zauberspruch verbreitet die Hauptdarstellerin von **X-Blades** Chaos und Zerstörung unter den Fieslingen des „Finsteren".

Der Herr mit dem düsteren Namen ist in Wahrheit eine Art vermenschlichter Riesenwolf und obendrein der Gott der Finsternis. Vor Jahrhunderten stritt er sich mit dem Gott des Lichts um die Vorherrschaft im Fantasyreich von **X-Blades**. Schließlich wurden beide Gottheiten in magische Kugeln verbannt und die Kleinode dann gut versteckt. Zu Beginn des Spiels findet Ayumi die Kugel der Finsternis und kann natürlich ihrer Neugier keinen Einhalt gebieten. Und so versenkt die kleine Kriegerin die Welt in Unheil und lässt die Schergen der Finsternis frei.

Die Dame mit den scharfen Dolchen stürzt sich also ins Abenteuer, um alles wieder ins Lot zu bringen. Was folgt, ist typisch asiatische Schnetzel-Kost. In quietschbunter Manga-Grafik prügelt sich Ayumi durch Gegnerhorden, springt und turnt durch Tempelanlagen und über Freilichtbühnen und geriert sich mit passenden Kommentaren als freche, kleine Göre. Publisher Zuxxez hat ihr dafür die Stimme von Shandra Schadt spendiert, die ansonsten als Synchronsprecherin für Hollywood-Schönheit Jessica Alba ihre Brötchen verdient. Auch der Rest der Sprecherriege zeigt, dass Zuxxez **X-Blades** hohe Priorität einräumt. Norman Matt, bekannt als Stimme von Guybrush Threepwood, und Tilo Schmitz (König Leonidas in **300**) dürften für markige Sprüche sorgen.

Das Spiel mit dem X zeigt auch an vielen anderen Stellen, dass es mehr sein will als ein reines Beat 'em Up. In den letzten Wochen wurden immer mehr Details über den Rollenspiel-Aspekt von **X-Blades** bekannt. So entwickeln sich Ayumis Fertigkeiten im Laufe des Spiels weiter. In allen drei Kategorien (siehe Kasten oben rechts) gibt es Upgrades. Nah- und Fernkampfangriffe verbessern Sie durch sogenannte „Münzfragmente", die in den Levels versteckt sind und sich in die Wertigkeiten Silber, Gold und Rubin aufteilen. Magie-Fähigkeiten hingegen können an Zauberpunkten „gekauft" werden. Zudem sind viele Spezialtricks nur mit der ausreichenden Menge an „Rage" ausführbar. Diese Zorn-Energie lädt sich bei Ayumi während der furiosen Kämpfe automatisch auf, sobald sie einen Gegner besiegt oder selbst verletzt wird. Heraus kommen spektakuläre Combos und sogar spezielle Finishing Moves für einzelne Feinde.

Das Getier mit der Gier aufs Töten ist vielfältig in **X-Blades**. Der Finstere hat zum Beispiel riesige Maschinen erschaffen, die Ayumi das Leben schwer machen und das zuvor friedliche Volk der Pango in mörderische Bestien verwandeln. Unsere Heldin muss sich gegen mehrere Pango-Ausführungen wehren. Die „Grundversion" greift mit messerscharfen Zähnen an,

Fliegendes Auge

Die Ocubelle ist eines der skurrilen Wesen, gegen die sexy Heldin Ayumi auf ihrem Weg antritt.

X-TREME KAMPFSTILE

Ayumi geht am liebsten im Nahkampf auf ihre Gegner los. Die Klingen helfen ihr dabei.

Zwei verschiedene Techniken kann Ayumi im Nahkampf einsetzen. Entweder schlägt sie mit ihren Klingen einfach so auf den Gegner ein, oder sie setzt zu einer verheerenden Sprungattacke an. Beide Angriffe verbessern Sie durch Upgrades. So wirbelt Ayumi im späteren Spiel wie ein Tornado herum oder führt einen tödlichen Rundumschlag aus. Auch drei Sprungangriffe hintereinander sind auf der höchsten Stufe kein Problem.

MAGISCH | Mit mächtigen Zaubersprüchen kämpft Ayumi gegen die Lakaien des „Finsteren".



RUNDUMSCHLAG | Ayumi erwehrt sich des Gegneransturms mit einem Wirbelwind-Schlag.

Wer die Horden des Finsteren lieber auf Distanz hält, setzt auf die Pistolen.

Die sekundäre Fähigkeit der Klingen lässt Sie tödliche Projektile verschießen. Die entsprechenden Kugeln werden hochgerüstet. So erzielen Sie eine höhere Feuergeschwindigkeit, geben Streuschüsse ab oder visieren mehrere Gegner auf einmal an. Für besonders dicke Zwischen- und Endgegner setzt Ayumi auf den Megaschuss, der nach einer Aufladphase Funken schlagende Energiekugeln abfeuert.

VERBRANNT | Unsere sexy Heldin hüllt ihre Klingen in tödliche Flammen. Die Feinde schwitzen!

Wenn Klinge und Pistole nicht mehr helfen, greift Ayumi zur Magie.

Mehr als 20 verschiedene Zaubersprüche stehen der Schatzjägerin zur Verfügung. Bei einigen ist der Name Programm. So rösten „Feuerball" und „Feuerwelle" den Gegner mit lodernden Flammen. Und die „Frostfalle" lässt Eiskristalle rund um den Feind aus der Erde schießen. Noch furioser dürfte der „Funkenflug" aussehen. Dabei schleudert Ayumi einen Gegner in die Luft, fliegt selbst hinterher und deckt ihn mit Schlägen ein. Die „Todesbrandung" hüllt die feindlichen Horden in ein schädliches Netz und das „Erdbeben" lässt Feinde erzittern. Natürlich kann sich Ayumi auch heilen und teleportieren.

während die Pango-Krieger schon Waffen auf das Schlachtfeld mitbringen. Pango-Zauberer hingegen setzen mehrere Arten von Magie ein. Wie bei klassischen Hack'n'Slays ist bei **X-Blades** auch die Art des Angriffs entscheidend. So sind die furchterregenden Eis-Elemente natürlich anfällig gegen Flammen-Attacken aller Art. Grusel-Monster komplettieren das Bestiarium. Phantome und Dunkle Wächter wollen Ayumi mit schwarzer Magie ans Leder.

Die Entwickler mit der Vision von dem Anime-Action-Rollenspiel-Beat-'em-Up heißen Gaijin Entertainment und haben sich offensichtlich Gedanken gemacht, wie man auch anspruchsvolle Spieler an das bunte Szenario heranführen könnte. Manche Szenen erscheinen geradezu düster, der Gewaltpegel dürfte nicht unerheblich sein, auch wenn es sich nur um Fantasy-Wesen handelt, die Ayumi mit ihren Pistolen-Klingen metzelt. Außerdem scheint die Geschichte wider Erwarten über das Anime-Mittelmaß hinauszuschießen. Im Laufe des Spiels trifft die treffsichere Amazone auch noch auf den Abenteurer Jay, der ihr zwar helfen will, aber trotzdem eigene Ziele verfolgt. Zudem verfällt Ayumi immer mehr der düsteren Seite und muss gegen einen inneren Fluch ankämpfen. **X-Blades** soll dadurch sogar mehrere verschiedene Ednsequenzen bieten. All das macht neugierig auf die finale Version. ❑

ERSTEINDRUCK

Christian Schlütter



Ein mutiges Experiment, das Zuxxez da wagt. Es ist noch nicht ganz klar, welche Zielgruppe **X-Blades** ansprechen will. Hardcore-Spieler könnte die Grafik, jugendliche Anime-Freunde der Gewaltgehalt vom Spielen abhalten. Und doch glaube ich, dass unter dem X ein Schatz vergraben liegt. Mit ein wenig Glück wird Gaijins Mixtur ein Spiel für alle Käuferschichten und erzählt dabei eine tolle Geschichte.

GENRE: **Action-Rollenspiel**
ENTWICKLER: **Gaijin Entertainment**
ANBIETER: **Zuxxez**


SEXY | Ayumis Figur würde Fitness-Trainerinnen vor Neid zum Weinen bringen.



METZELEI | Die Kämpfe in X-Blades laufen hektisch ab. Ayumi bewahrt trotzdem einen kühlen Kopf.

Batman: Arkham Asylum

Von: Christian Schlütter

Finster, furchtlos, flatterhaft – Rocksteady schickt Batman ins Irrenhaus.

IRRE INSEL

Arkham Asylum liegt auf einer Insel vor Gotham City.

In einer Präsentation gab uns Eidos einen Überblick über das Eiland. Auch ein großes Anwesen war zu sehen. Die komplette Insel soll als Spielplatz dienen. Die Frage, ob **Batman: Arkham Asylum** also ein Open-World-Spiel wird, wollte man allerdings noch nicht beantworten.

„Anhalter könnten entflohene Patienten sein", warnt ein Schild auf dem Weg zum Irrenhaus Arkham Asylum, in das Batman den Joker zu Beginn des gleichnamigen Spiels einliefert. Den Fledermausmann plagt ein ungutes Gefühl – und das soll sich bewahrheiten. Denn kaum angekommen, übernimmt der grinsende Gernegroß die Kontrolle über das Hochsicherheitsgebäude und schickt von dort aus Verrückte als Plage über Gotham City.

Wie im letzten Batman-Film geht es auch bei **Batman: Arkham Asylum** weitaus düsterer zu als bei früheren Versoftungen von **Batman**. Außerdem hat sich Entwickler Rocksteady angestrengt, den geflügelten Rächer möglichst authentisch rüberzubringen. So töten Sie als Batman niemanden, sondern schalten die Feinde mit allerhand Spezialfähigkeiten vorzugsweise lautlos aus. Wie ein „unsichtbares Raubtier" soll sich Batman bewegen. So finden Sie Schleichwege, schwingen sich unter der Zimmerdecke von Balustrade zu Balustrade oder kriechen unter Bodenverkleidungen herum – immer in Erwartung des perfekten Momentes, um zuzuschlagen. Die Kämpfe selbst laufen dann in bester Prügelspiel-Manier ab. Dank des Free-Flow-Systems sehen die Handgreiflichkeiten zu jedem Zeitpunkt flüssig und geschmeidig aus, obwohl Sie nur wenige Tasten benutzen.

Technik-Fanatiker Bruce Wayne wäre natürlich nichts ohne sein futuristisches Zubehör. Per Bat-Claw erreichen Sie in **Batman: Arkham Asylum** weit entfernte Plätze oder ziehen den Gegner zu sich heran. Das Bat-Gel hingegen hilft, poröse Wände zu sprengen. Ganz neu ist der sogenannte Investigations-Modus, in dem Batman seine Umgebung analysiert. Wie bei Krimi-Adventures vergleichen Sie dann zum Beispiel Fingerabdrücke oder prüfen die Beschaffenheit eines Glasbodens. Solche Rätsel lockern das Spielgeschehen auf und schärfen das Profil des Hauptcharakters.

An Neuerungen mangelt es **Batman: Arkham Asylum** also nicht. Zumal auch aus dem Rollenspiel-Sektor große Wellen in die Bucht von Gotham City schwappen. Bei geglückten Aktionen flattern Fledermäuse durch das Bild, die Erfahrungspunkte darstellen. Mit denen rüsten Sie nach und nach Ihren persönlichen Batman auf, kaufen weitere Gadgets und bekommen frische Tricks und damit neue Aktionen. So bleibt der Spielverlauf immer abwechslungsreich. ❑

ERSTEINDRUCK

Christian Schlütter



Dank der **Unreal**-Engine 3 sieht **Batman: Arkham Asylum** jetzt schon klasse aus. Viel wichtiger aber: Die Atmosphäre stimmt auch. Genauso stellt man sich das Duell zwischen dem Mann, der immer lacht, und dem Mann, der nie lacht, vor. Und dabei hat Rocksteady eine Menge Zeit bis zur Veröffentlichung. Aber es schwirren in puncto Gameplay noch viele Fragezeichen durch die Luft.

GENRE: **Action-Adventure**
ENTWICKLER: **Rocksteady**
ANBIETER: **Eidos**
TERMIN: **2. Quartal 2009**

IM ANFLUG | Von erhöhten Positionen aus visieren Sie einzelne Gegner an. Ein lautloser Angriff folgt.

GRINSEMICHEL | Jokers entstellte Fratze ist gut getroffen, spiegelt puren Wahnsinn wider.

STREETFIGHT | Auch mit mehreren Gegnern hat Batman kein Problem, nur Waffen scheut er.

SCHLAFITTCHEN | Den letzten Gegner einer Runde schaltet Batman jeweils per Special Move aus.

12/08

TEST

XXL-TESTS | BUDGET | EINKAUFSFÜHRER

Christian Burtchen



Aktuelles Lieblingsspiel:
King's Bounty: The Legend
Aktuelle Enttäuschung:
Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3. Völlig unnötige Schwächen, viel zu wenig Einfallsreichtum
Liebe Leser, bitte beachten Sie:
Mehr Text. Mehr Text. Mehr Text.

Robert Horn



Ist ganz hin und weg:
Vom letzten Tauchurlaub. Fünf Tage nonstop unter Wasser – traumhaft!
Dankt an dieser Stelle:
Kollege Weidhase von der SFT. Der hat den Trip organisiert. Thx!
Wer mitmachen will:
www.learn2dive.de; Hasis Webseite

Felix Schütz



Nervt Kollegen mit seiner Angeberei:
Ich habe Diablo 3 gespielt – ätsch!
Ist entzückt von:
World of Goo – tolles, süßes Knobelspiel!
Freut sich auf:
Fallout 3. Es rockt, Zensur hin oder her.
Ist schwer enttäuscht von:
Sacred 2 – super Spiel mit derben Bugs

Christian Schlütter



Aktuelles Lieblingsspiel:
Wohnung-Einräumen 2008, Kaution zusammenkratzen: Origins (DS)
Dankt vielmals:
Kollege Weber für einen Monat komfortabler Unterkunft
Kauft sich bald:
Wörterbuch Fränkisch-Deutsch

Rainer Rosshirt



Macht:
Laut Aussage von Freunden die besten Thai-Style-Burger weit und breit
Plant:
Urlaub zu machen, ganz ohne Internet
Hofft:
Auf Tipps, wo das sein könnte und wie man mit Entzugserscheinungen umgeht

Sebastian Weber



Aktuelles Lieblingsspiel:
Far Cry 2 – unglaublich toller Shooter
Liest gerade:
Der kleine Bruder von Sven Regener
Kann nicht genug bekommen von:
Metallicas Death Magnetic
Neueste Anschaffung:
Ein Fahrrad: Marin Palisades Trail

Stefan Weiß



Bereitet sich vor auf:
Die Minen von Moria und arbeitet darum konsequent am Ausbau seines LotRO-Charakters Bandoweis
Ist seit 17. Oktober:
Permanent auf dem Rock 'N Roll Train von AC/DC unterwegs – deren neues Album Black Ice rockt die Hütte.

Thomas Weiß



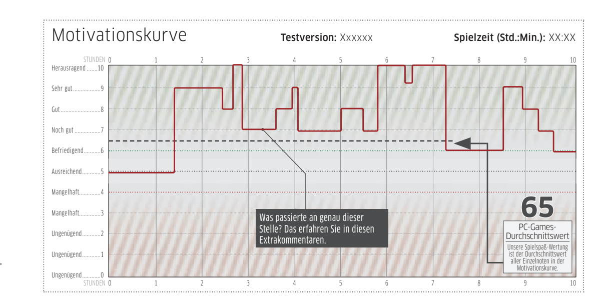
Kämpft jeden Morgen um:
Den Weg zur Arbeit. Eine Baustelle sperrt die Gleise, 30 Tage lang fahren Busse statt Züge. Wenn sie nicht unangekündigt ausfallen. Und alle fünf Minuten tröten die Bewegungssensoren am Bahnsteig ein Geräusch heraus, das sich unmöglich beschreiben lässt.

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.



Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hoher Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit

Jede Stunde zählt.
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die Spielspaßwertung

> 90%, Herausragend | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt.

> 80%, Sehr gut | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> 70%, Gut | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> 60%, Befriedigend | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> 50%, Ausreichend | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< 50%, Mangelhaft | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



1) Ohne Altersbeschränkung
2) Ab 6 Jahren
3) Ab 12 Jahren
4) Ab 16 Jahren
5) Keine Jugendfreigabe

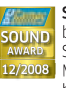
PC-Games-Awards



PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele bekommen den begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten).



Grafik-Award | Dieses Spiel ist technisch wegweisend und kann den Kauf allein durch die Grafik rechtfertigen. Besitzer von High-End-Hardware reizen dadurch ihr System voll aus.



Sound-Award | Dieses Spiel bietet ein außergewöhnliches Sound-Erlebnis (Raumklang, Musik, Effekte). Der Sound hat maßgeblichen Anteil am Spielspaß.

SO LALA | Sie halten zu viel aus und können nicht Auto fahren: die Gegner von **Far Cry 2**.

BÄM! | Wenn ein Spiel mit solchen Explosionen verwöhnt, bleibt nur eins zu sagen: Danke!

PC Games SILBER AWARD 89 12/2008

PC Games GRAFIK AWARD 12/2008

ANIMIERT | Die Umgebungskarte wird nicht einfach eingeblendet: Der Held kramt sie hervor.

Far Cry 2

Von: Robert Horn

Große Erwartungen. Große Welt. Aber auch großer Spielspaß?

AUF DVD
• **Videospecial**

Wenn ein Ego-Shooter wie **Far Cry 2** angekündigt wird, dann hält die Spielergemeinschaft den Atem an. Zu verlockend klingen die Features, zu toll das von stolzen Entwicklern vollmundig vorgeschwärmte Szenario einer freien Spielwelt, noch dazu in modernster, wunderschöner Optik.

Die Mannen von Ubisoft sind nicht die Ersten, die so etwas versuchen. Andere kamen, schwärmten ebenso, scheiterten. Eine große, offene Spielwelt, die braucht Leben, Glaubwürdigkeit, künstliche Intelligenz vom Feinsten. Viele Hürden, irgendeine davon brachte ambitionierte Entwickler jedes Mal ins Straucheln. Nehmen wir es vorweg, auch **Far Cry 2** rennt gegen das eine oder andere Hindernis, humpelt leicht über die Ziellinie, als mit siegreich geschwellter Brust einzulaufen. Trotzdem: Angesichts der grandiosen Optik und Präsentation klappt uns die Kinnlade runter. Ein guter Shooter, ein verdammt guter!

Es beginnt mit einer Krankheit: Der Held, den Sie sich zu Beginn aus (männlichen) Recken aussuchen, erreicht Afrika eher tot als lebendig. Die Malaria hat Sie im Griff, und das nicht zu knapp.



BRENNBAR | Mit dem Flammenwerfer richten Sie das größte Chaos an. Vorsicht, Verletzungsgefahr!



SISYPHUS-ARBEIT | Immer wieder schießen Sie die gleichen Lager frei. Das kann echt nerven.

TOLLE TECHNIK

Far Cry 2 ist schlicht eine grafische Meisterleistung: Der Titel nutzt die hauseigene Dunia-Engine, die tolle Landschaften auf den Bildschirm wirft und keine abgehobenen Hardware-Anforderungen stellt. Der Nachteil: teils matschige Texturen und karge Innenräume. Nichts, was sich nicht verschmerzen lässt. Den Vergleich mit Grafik-König **Crysis** besteht der Shooter nicht ganz, doch fällt dieser Nachteil marginal aus.



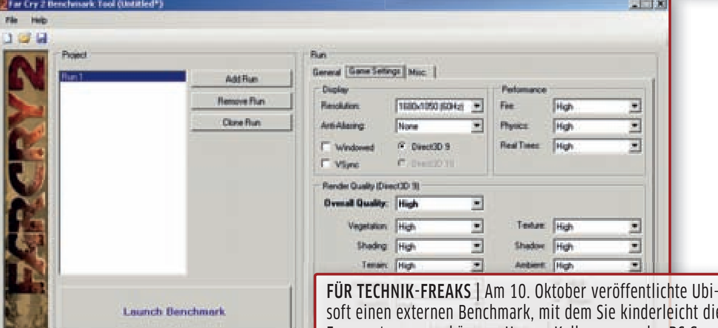
▲ **NEU** | Fahrzeuge, ebenso wie Waffen, nutzen sich mit der Zeit ab. Oben sehen Sie das fabrikneue Exemplar eines Jeeps.

▶ **GEBRAUCHT** | Schon nach wenigen Stunden in glühender Hitze, Staub und Sand verwandelt sich die Karre in eine Rostlaube. Zeit, zu wechseln.



▲ **CRYSIS** | Der Shooter aus Deutschland legte die Messlatte für authentische Dschungelwelten und lebensechte Charaktere weit nach oben.

◀ **FAR CRY 2** | Auch Ubisofts Titel glänzt mit tollen Figuren und schönen Landschaften. Allerdings fallen die Gesichtsanimationen spärlicher aus, die Welt wirkt einen Tick künstlicher – aber wirklich nur einen Tick.



FÜR TECHNIK-FREAKS | Am 10. Oktober veröffentlichte Ubisoft einen externen Benchmark, mit dem Sie kinderleicht die Framerate messen können. Unsere Kollegen von der PC Games Hardware waren begeistert. Übrigens basteln die Kollegen gerade an einem satten 32-Seiten-Premium-Special zu **Far Cry 2**. Darin: alles zu Tuning und Benchmarks.

Fortan müssen Sie immer, wenn die Krankheit zu heftig wird, Medikamente schlucken, sonst droht eine Ohnmacht.

Vorerst widmen Sie sich aber anderen Dingen. Ihr Auftrag ist scheinbar einfach: Sie sollen in dem von Bürgerkrieg zerrütteten Land einen Waffenhändler töten. Die mysteriöse Figur hört auf den Namen Schakal und beliefert die beiden streitenden Parteien mit Waffen. Der erste Kontakt ist schnell geknüpft: Während Sie, unfähig zu handeln und von Krankheit gepeinigt, in einer Hütte erwachen, begegnen Sie dem Schakal das erste Mal. Auch später taucht der Finsterling immer wieder auf, um Ihnen das Leben schwer zu machen. Zunächst sind Sie jedoch auf sich alleine gestellt: Nach einem kurzen Tutorial entlässt Sie das Spiel ohne viel Plan in eine riesige Welt, die Sie frei erkunden dürfen.

Die Detailliebe und Schönheit dieser afrikanischen Landschaft raubt einem schon nach wenigen Schritten den Atem. Zwischen uralten Bäumen und dichter Vegetation blitzt die aufgehende Sonne, Vögel kreisen am Himmel. Später streifen Sie durch grasbedeckte Savannen oder stapfen durch Wüstensand an ausgetrockneten Flüssen entlang. Dazu zaubern Tageszeit- und Wetterwechsel eine perfekt gelungene Atmosphäre, die ihresgleichen sucht und allerhöchstens in **Crysis** findet. Was Ubisoft Montreal hier auf den Bildschirm bannt, ist eine echte, atmende und wunderschöne Welt. Hut ab!

Doch was ist zu tun? Zu Beginn lässt Sie das Spiel mit Ihren Entscheidungen alleine. Aufträge gibt es nämlich an jeder Ecke; welche Sie annehmen (und warum!), bleibt vollkommen Ihnen überlassen. Zum einen gibt es in der Stadt Pala zwei verfeindete Fraktionen, die UFFL und die APR. Für beide dürfen und werden Sie arbeiten. Ein Einflusssystem gibt es dabei aber nicht. Sie brauchen also nicht zu befürchten, mit Ihren Aktionen einer Partei auf den Schlips zu treten. Zum anderen liefert Ihnen **Far Cry 2** jede Menge optionale Aufgaben: Beim Waffenhändler schalten Sie durch erfüllte Missionen frische Schießprügel frei, an Sendemasten erhalten Sie einfache Tötungsaufgaben. Die bescheren Ihnen einen Batzen



DONNERBÜCHSE | Nahkampfwaffen wie diese Schrotflinte richten großen Schaden an. Au!



ROHR FREI | Mit Raketenwerfern sind verfolgende Autos kein Problem mehr. Gleich brennt's hier.

DIE SPIELWELT

Es gibt viel zu entdecken in Far Cry 2. Einige Features machen Spaß, andere dagegen nerven auf Dauer eher:

Viel erklärt Ihnen das Spiel zu Beginn nicht. Für welche Fraktion soll ich arbeiten? Hasst mich die andere Partei dann dafür? Warum ballern denn alle auf mich? Soll ich lieber meinem Kameraden helfen oder alleine losziehen? Was bringt mir Ruf?

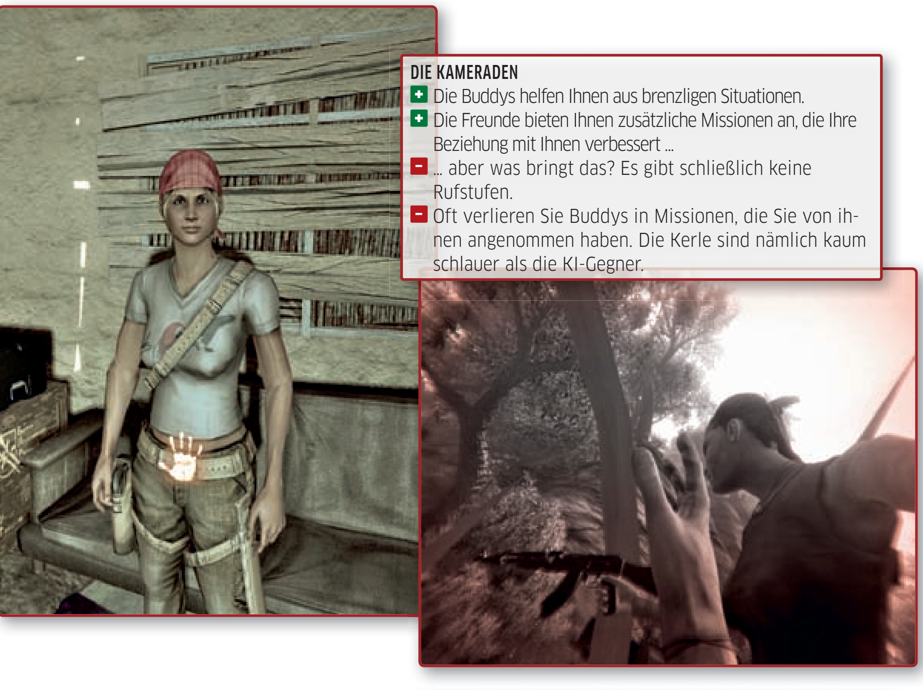
Einiges davon finden Sie nur durch Ausprobieren heraus, beispielsweise, dass Sie für alles und jeden arbeiten dürfen, Konsequenzen gibt es keine. Unlogisch: Selbst wenn Sie gerade den Anführer einer Partei niedergestreckt haben, sein Nachfolger empfängt Sie willig. Positive Erfahrungen gibt es auch zuhauf: Feuer etwa ist eine spaßige und gefährliche Angelegenheit, die ein völlig neues Spielgefühl einführt. Die Suche nach Diamanten ist eher amüsant: Überall in der Welt versteckt liegen die wertvollen Steine und wollen gefunden werden. Ihr GPS gibt mit einem blinkenden Licht Bescheid, wenn ein Kleinod in der Nähe liegt. Meist sind die Dinger leicht zu finden, ab und zu ist eine Hüpfeinlage nötig. Sinnfrei, aber nett.



ZERSTÖRUNG
- + Gewaltige Explosionen reißen Dächer auseinander und lassen Objekte durch die Luft wirbeln.
- + Dank toller Feuer- und Partikeleffekte optisch sehr beeindruckend
- – Keine konsequente Umsetzung: Holzkisten etwa können Sie nicht zerstören. Selbst unter schwerstem Beschuss bleiben die Dinger ganz!

FEUER
- + Spielerisch sinnvoll: Mit Feuer sind ganz neue Taktiken möglich.
- + Flammen breiten sich je nach Windrichtung aus.
- + Ein Augenschmaus, den es so bisher in keinem Shooter zu sehen gab!
- – Manche Objekte, etwa Holzhütten, brennen nicht wie erwartet.

NEBENMISSIONEN
- + Für Nebenmissionen erhalten Sie Geld und Waffen.
- – Konvois, die Sie zerstören müssen, fahren albern im Kreis herum.
- – Jeder Auftrag ist simpel und läuft immer gleich ab.
- – Da Sie durch die Hauptaufgaben ebenfalls Diamanten bekommen, sind die Sendemast-Missionen später sinnlos.



DIE KAMERADEN
- + Die Buddys helfen Ihnen aus brenzligen Situationen.
- + Die Freunde bieten Ihnen zusätzliche Missionen an, die Ihre Beziehung mit Ihnen verbessert ...
- – ... aber was bringt das? Es gibt schließlich keine Rufstufen.
- – Oft verlieren Sie Buddys in Missionen, die Sie von ihnen angenommen haben. Die Kerle sind nämlich kaum schlauer als die KI-Gegner.

TAG-UND-NACHT-WECHSEL
- + Die Nacht ist spielerisch sinnvoll: Feinde sehen Sie schlechter, Lichter lassen sich ausschießen.
- + Verschiedene Wetterlagen sorgen für Stimmung.
- + Dämmerung, Morgengrauen, Mittagshitze: Jede Tageszeit hat ihr ganz eigenes Flair ...
- – ... bis auf die Nacht. Die ist einfach nur dunkel.







DIE WAFFEN
- + Beim Waffenhändler schalten Sie nach und nach bessere Wummen frei.
- + Gigantische Auswahl an Schießprügeln
- + Schlechte Waffen klemmen ab und zu. Ein gehöriger Pluspunkt für die Atmosphäre!
- – Zu Beginn ist Munition knapp, billige Waffen richten sehr wenig Schaden an.

SUPER! DOOF!

Die künstliche Intelligenz von Far Cry 2 hinterlässt nach 24 Stunden Spielzeit gemischte Gefühle.

Besonders hinter dem Steuer wirken die Aktionen der Söldner unfreiwillig komisch. Oft rast ein feindliches Auto mit Vollgas in den Busch und gegen den nächsten Baum, sobald der Fahrer Sie sieht und verzweifelt zu wenden versucht. Außerdem treffen Ihre Feinde selbst mit Schrotflinten auf große Distanz erstaunlich gut. Standard-Taktiken wie Flankieren gehört zu ihrem Repertoire, besonders mit mächtigen Waffen wie einem Mörser können die Jungs umgehen. Die wichtigsten Punkte zusammengefasst:

- + Gegner versuchen zu flankieren und gehen in Deckung.
- + KI reagiert auf Geräusche und versucht, verletzte Kollegen in Sicherheit zu bringen.
- + Grandiose Vertonung: Die Gangster unterhalten sich, geben Kommandos oder fluchen drauflos ...
- − ... leider gibt es nur ein paar wenige Sprecher.
- − Autofahren gehört nicht zur Stärke der Pixel-Söldner. Das sorgt für allerlei skurrile Momente.
- − Die Schergen halten teilweise zu viel aus.
- − Manchmal reagieren die Gegner nicht auf Beschuss oder bleiben unbeteiligt stehen, wenn nebendran ein Kollege angegriffen wird.



DOOF! | Im Auto preschen die Kerle nah an Sie heran, steigen aus ... und gehen drauf.



SUPER! | Lauschen Sie unbedingt den Gespräche der Gegner, es lohnt sich.

Diamanten, die Währung der fiktiven Welt. Leider bieten diese Missionen kaum Abwechslung: Für neue Waffen jagen Sie immer wieder einen Konvoi in die Luft, der irgendwo auf der Karte seine Runden dreht. Wirklich, er dreht seine Runden! Sie brauchen sich nur an den Straßenrand zu stellen und zu warten, bis der ersehnte Lkw auftaucht. Abdrücken, Explosion genießen, fertig. Warum die Entwickler hier nicht ein Stückchen weiter gedacht und etwa der Wagenkolonne ein festes Ziel gegeben haben, ist unverständlich. Auch die anderen Nebenaufträge drehen sich immer um das gleiche Thema: Für Diamanten legen Sie wildfremde Menschen um (Wer? Warum? Interessiert nicht), um Ihren Vorrat an Malaria-Medizin aufzustocken, bringen Sie Dokumente von A nach B. Immer wieder.

Wo wir gerade am Meckern sind: Ein gewaltiger Nervfaktor von Far Cry 2 sind Wachposten, die überall an den Straßen des Landes verteilt stehen. Wenn Sie nun da durchwollen, müssen Sie das mit Waffengewalt tun. Da Sie die meiste Zeit mit Reisen verbringen, kommt es also ständig zu Schießereien mit den dort hockenden Wachmännern. Gut, Sie könnten auch einfach mit dem Wagen durchheizen. Wenn Sie Pech haben, feuern Ihnen die Gegner das Gefährt unter dem Hintern weg.

Oder Sie schleichen um den Posten herum. Dann stehen Sie allerdings ohne Auto da. Nur in seltenen Fällen lassen sich die Posten gemütlich und weiträumig umgehen. So richtig werden Sie aber in die Tastatur beißen, wenn Sie nach bestandenem Auftrag (keine zehn Minuten später) erneut an einem gerade geräumten Lager vorbeikommen und wieder mit fröhlichem Kugelhagel empfangen werden. Sie müssen also wieder und wieder zur Waffe greifen, obwohl Sie eigentlich nur zu Ihrem Missionsziel fahren wollen. Im Spiel selbst erklärt man diesen Unfug so: Wenn Sie Aufträge für eine der Parteien annehmen, sind Sie im Geheimen unterwegs, keiner kennt Sie. Folglich sind Sie auch für die Fraktion, für die Sie gerade arbeiten, der Feind. Klar, es wäre unsinnig, solche Posten nach der Erstürmung für immer leer zu lassen. Dann gäbe es bald nichts mehr zu tun. Aber, Vorschlag, Ubisoft: Erhöht die Respawnzeit, sodass man vielleicht eine Stunde Zeit hat, bis Lager wieder besetzt werden! Oder schaltet zumindest die Wachen, für deren Fraktion der Spieler gerade unterwegs ist, auf „freundlich". Damit wäre schon eine der frustrierendsten Hürden aus dem Weg geräumt.

> Die Kämpfe im dichten Unterholz gehören zu den Höhepunkten.

Trotz der erzwungenen Gefechte entpuppen sich die Schießereien in der stimmungsvollen Welt als außerordentliche Spaßgarantie. Besonders in den Hauptmissionen, die Sie meist zu ungewöhnlichen Orten wie Bergdörfern oder Schrottplätzen führen, kommt gewaltig Spannung auf. Verantwortlich dafür ist nicht nur die glaubhafte Umwelt, sondern auch die (nicht perfekte) künstliche Intelligenz. Denn die Pixelbrüder reagieren auf Ihr Erscheinen äußerst glaubwürdig. Sie schwärmen aus, versuchen, Sie zu flankieren und werden Sie öfter ins Schwitzen bringen. Denn mit Waffen wissen sie umzugehen. Besonders gelungen ist die Sprachausgabe: Immer wieder brüllen sich die Schurken Kommandos zu, brabbeln panisch vor sich hin oder stellen wilde, amüsante Vermutungen über Ihren Aufenthaltsort an.

Die Kämpfe im dichten Unterholz gehören zu den Höhepunkten des Shooters, hier macht Far Cry

BUG-BERICHT

Eine riesige Welt ohne Fehler? Das wäre auch zu schön gewesen:

- **Framerate-Bug:** Kein Spiel-, sondern ein Treiberfehler bei Nvidia-Karten: Ab und zu brach die Framerate unerwartet ein. Zweimaliges Drücken der Tasten „Alt" und „Enter" behoben das Problem. Nvidia arbeitet bereits an einer Lösung.



- **Fahrzeug-Bug:** Speichert das System, nachdem Sie einen Auftrag erledigt haben, merkt es sich die Position der Fahrzeuge. Haben Sie unmittelbar vorher einen Konvoi gesprengt, hängen die LKWs danach in der Luft herum.



- **Felsen-Bug:** Nur ein einziges Mal aufgetreten: Ein feindlicher Söldner lief schnurgerade auf uns zu, mitten durch einen Felsen hindurch. Er konnte uns angreifen, wir ballerten jedoch gegen den Stein.
- **Speicher-Bug:** Erfüllen Sie ein Missionsziel, speichert das Spiel ab. Doof, wenn Sie gerade in einem Pulk von Feinden stehen. Noch doofer: Dieser Auto-Save überschreibt Ihren Schnellspeicher-Slot. **Update:** Laut Ubisoft existiert dieser Bug in der Verkaufsversion nicht: Das automatische Speichern wurde entfernt.
- **Hüpf-Bug:** Nachdem wir vergaßen, Malaria-Medizin zu nehmen, wachten wir im Haus des Arztes wieder auf. Allerdings steckten wir zwischen Stühlen fest. Da man dort nicht springen kann, mussten wir neu laden.



SALTO | Physik in Afrika: Diesen explodierenden Jeep legt es gekonnt auf die Seite.



AMATEUR-OP | Kurz bevor Sie sterben, müssen Sie sich selbst verarzten. Tut weh beim Zuschauen!

2 alles richtig. Durch dynamisches Feuer oder versagende Schusswaffen kommt es immer wieder zu Überraschungsmomenten, die Sie so noch nicht erlebt haben. Etwa wenn sich ein Buschfeuer unkontrolliert ausbreitet und ein Munitionsdepot erwischt. Oder Ihre AK-47 im entscheidenden Moment versagt. Verzeihlicher Wermutstropfen: Die KI versagt das eine oder andere Mal. Mal reagieren die Gegner nicht auf Beschuss, dann wieder schlucken sie ganze Salven, als wären sie Süßkram. Trotzdem: Wenn Sie gegen die Jungs mitten im Dschungel antreten, erwartet Sie Shooter-Unterhaltung erster Güte! Allein schon den Gesprächen der Bande zu lauschen, ist außergewöhnlich, das Katz-und-Maus-Spiel im Kampf großartig. Eine Mini-Map wie bei Crysis gibt es nicht, sodass Sie nie wissen, wo die Gangster gerade genau sind. Umso wichtiger ist es, dass die Plappermäuler kaum die Klappe halten können. Somit wird Ihr Ohr eine wichtige Überlebenshilfe.

Der große Reiz der Missionen ist die totale Freiheit bei der Wahl Ihrer Vorgehensweise. Ob Sie nachts, bewaffnet mit Schalldämpfer, als Scharfschütze aus der Ferne agieren oder lieber wild um sich ballernd mitten unter die Feinde stürzen, alles ist möglich. Derb: Verwunden Sie einen Gegner, schreit dieser um Hilfe. Besonders gemeine Sniper warten nun seelenruhig ab – und holen den Retter mit einem gezielten Schuss ebenfalls von den Füßen.

Die harten Verarztungs-Animationen, die Sie nach schwerer Verletzung zu Gesicht bekommen, tragen ebenso zur unbarmherzigen Atmosphäre bei. Überhaupt wurde jeder Handgriff Ihres Helden animiert, vom Einstieg in den Wagen bis zur Aufnahme von Munition. Großartig! Ein allerletztes Mal zur Sicherheit: Die Kämpfe sind der Hammer. Punkt.

Das Waffenarsenal, das Sie im Lauf des Spieles beim Händler erweitern, zeigt sich dementsprechend umfangreich. 28 Schusswaffen nehmen Sie in den Kampf mit, neben Shooter-Standard-Wummen auch Exoten wie Flammenwerfer oder Mörser. Zusätzlich rüsten Sie die Pusten mit Verbesserungen aus, sodass sie nicht mehr so schnell versagen oder treffsicherer werden. Da Sie immer wieder Ihre fahrbaren Untersätze reparieren müssen, gibt es auch hierfür Aufrüstmöglichkeiten. So geht die Schrauberei noch schneller von der Hand. Apropos Fahrzeuge: Den Hängegleiter, Erbe aus

DER MULTIPLAYER

Nettes Beiwerk oder Stern am Mehrspieler-Himmel? Wir spielten die Multiplayer-Modi von Far Cry 2 an und verraten Ihnen, was wir von ihnen halten:

Vier Varianten stehen zur Wahl. Klassisch kommen Deathmatch und Team-Deathmatch daher. Dazu kommen Capture The Diamond (entspricht Capture The Flag) und Aufstand. Hinter den verheißungsvollen Namen verbirgt sich letztlich doch nur Bekanntes. Letztgenannter Modus verlangt taktisches Geschick. Auf den Karten finden Sie einige zu Beginn herrenlose Punkte, die zwei Teams einnehmen sollen. Der Clou an alldem, der an die aus Battlefield bekannte Fahneneroberung erinnert: In jeder Mannschaft gibt es nur einen zufällig ausgewählten Spieler, der die Positionen erobern kann, den sogenannten Commander. Es gewinnt das Team, das am Ende alle Orte unter seiner Kontrolle und den gegnerischen Anführer eliminiert hat. Der Mehrspielermodus von Far Cry 2 wirkt – nach dem, was wir bisher anspielen konnten – genauso wie vermutet. Nettes Beiwerk, aber der Fokus der Entwickler lag sicher woanders.



▲ **AUFRÜSTEN** | Während der Spielzeit erhalten Sie Erfahrungspunkte und Diamanten, mit denen Sie im Rang aufsteigen und Waffen freischalten.

◀ **TEAMWORK** | Im Uprising-Modus zählt Zusammenhalt: Nur wenn der Commander eine starke Mannschaft hinter sich hat, kann er etwas ausrichten.

MEINE MEINUNG |

Sebastian Weber



„Potenzial verschenkt: nur nett für zwischendurch“

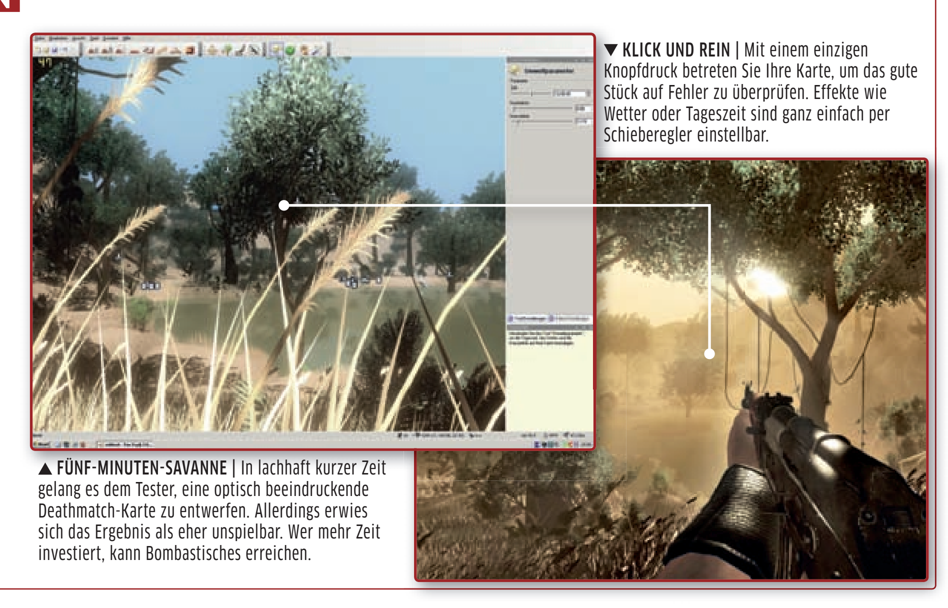
Wie so oft war die Spielzeit zu kurz, um ein abschließendes Urteil abgegeben zu können, aber dennoch: Der Mehrspieler macht einen halbgaren Eindruck. Gute – wenn auch geklaute – Ideen wie das Online-Rangsystem und mit der Zeit freischaltbare Wummen stehen einfallslosen Spielmodi und einem fragwürdigen Waffen-Balancing gegenüber. Klar, die Partien machen Spaß, aber um etwa einem Call of Duty 4 den Rang abzulaufen, reicht es nicht, hübscher auszusehen. Allerdings setze ich darauf, dass die Community mit der Zeit zumindest anspruchsvollere Karten nachliefert.

AFRIKA ZUM SELBERBAUEN

Ubisoft liefert mit dem Shooter einen guten und simplen Editor aus, der für eine wahre Mehrspielerkartenflut sorgen könnte:

Das Ziel der Entwickler ist es, möglichst viele Spieler zum fröhlichen Kartenbasteln zu animieren. Entsprechend eingängig fällt der Editor aus: Wenige Funktionen stehen zur Verfügung, um etwa Terrain anzuheben, Objekte zu platzieren oder Bäume zu pflanzen. Mit wenigen Handgriffen entstehen so schöne Karten, auf denen Sie ganz nach Lust, Laune oder Spielmodus Spawnpunkte verteilen oder Ziele setzen. All das funktioniert reibungslos und intuitiv.
Allerdings war der Editor unserer Version nicht ganz fehlerfrei: So konnten wir etwa keine Straßen basteln, der Baukasten gab eine Fehlermeldung aus. Von Ihnen entworfene Karten übernimmt das Programm übrigens automatisch in die Mehrspielerkartenauswahl von Far Cry 2.

Fazit: Gelungener Editor mit Einfachst-Bedienung



▼ **KLICK UND REIN** | Mit einem einzigen Knopfdruck betreten Sie Ihre Karte, um das gute Stück auf Fehler zu überprüfen. Effekte wie Wetter oder Tageszeit sind ganz einfach per Schieberegler einstellbar.

▲ **FÜNF-MINUTEN-SAVANNE** | In lachhaft kurzer Zeit gelang es dem Tester, eine optisch beeindruckende Deathmatch-Karte zu entwerfen. Allerdings erwies sich das Ergebnis als eher unspielbar. Wer mehr Zeit investiert, kann Bombastisches erreichen.

dem ersten Teil aus dem Hause Crytek, konnten wir nur zwei Mal im Spiel entdecken. Spielerische Bedeutung: gleich null.

Natürlich erzählt der Shooter nebenbei noch eine Geschichte, die Sie über die Hauptkampagne erleben. Die Story-Missionen zählen zu den Höhepunkten, warten sie doch mit überraschenden Wendungen und abwechslungsreichen Missionen auf. Verraten wollen wir nichts, nur so viel: Mehrfach stellt Sie das Programm vor brutale Entscheidungen, die Ihnen die Nackenhaare aufstellen werden. Denn die Welt von Far Cry 2 ist roh, brutal und düster. Das zeigt sich anhand der Aufträge, die Sie für die beiden skrupellosen Parteien erledigen. Sie sprengen Medizintransporte oder sabotieren Wasser-Pipelines, erpressen Menschen oder räumen unliebsame Personen aus dem Weg. Einzige Hoffnungsträger in dem von Chaos gebeutelten Leid sind einige wenige Menschen wie der Reporter Reuben, dem Sie das eine oder andere Mal aus der Patsche helfen. Auch Ihre Kameraden, die Buddys, sind meist auf ihren eigenen Profit aus. Sie bieten Ihnen zu jeder Mission alternative Ziele an, um die Situation zu ihrem Vorteil auszunutzen. Es liegt an Ihnen, gut und schlecht zu definieren.

Helfen Sie jedoch Ihren Freunden, bekommen Sie Ihrerseits Unterstützung. Werden Sie in einer Schießerei tödlich verwundet, erscheint Ihr Kumpel, bringt Sie in Sicherheit und hält Ihnen den Rücken frei. Krass: Wenn es Ihren Buddy erwischt, können Sie ihn heilen. Oder ihm den Gnadenschuss verpassen. Manches Mal, wenn Sie zu spät helfen, stirbt Ihnen der Freund unter den Händen weg. Das alles ist eindringlich animiert und lässt Spieler schlucken.

Far Cry 2 versucht viel, schafft aber nicht alles. Einige Hürden nimmt der Titel weniger elegant. Eine sehnlichst erwünschte, perfekt agierende KI haben auch die Kanadier nicht hinbekommen. Einige Gameplay-Entscheidungen wie die Wachposten-Lager nerven, an manchen Stellen (Konvoi-Missionen) wurde schlicht nicht zu Ende gedacht. Aber: Vieles davon kann ein einfacher Patch richten. Und auch so unterhält der Ego-Shooter locker 30 Stunden lang, eine Zeitspanne, die heutzutage nur noch selten erreicht wird. Der Moment, in dem Sie das erste Mal sprachlos inmitten einer windzerzausten Savanne stehen und den Sonnenaufgang bewundern, während hinter Ihnen ein Holzdorf in einem Flammenmeer versinkt, lässt viele Fehler vergessen. ❑

MEINE MEINUNG |

Robert Horn



„Ein grandioser Shooter mit verzeihlichen Schwächen“

Wer eine solch riesige Welt auf die Beine stellt, muss Kompromisse eingehen. So akzeptiere ich die Superschnell-Respawn-Lager als notwendiges Übel, lasse mich auf den Shooter ein – und genieße ein Feuerwerk der Extraklasse. Klar, Far Cry 2 ist nicht perfekt. Doofe Bugs, teils merkwürdige KI, repetitive Missionen … das zehrt an einer Traumwertung jenseits der 90. Aber zusammengefasst gehört der Afrika-Shooter für mich auf eine Stufe mit Genre-Größen wie Crysis und Call of Duty 4. Die hatten auch Schwächen. Wer liebt, muss auch verzeihen können. Und ich liebe Far Cry 2.



FIES | Der Held strahlt nicht: Das Vorgehen des Protagonisten ist derb und kompromisslos.

DIE COLLECTOR´S EDITION

Große Spiele erscheinen meist auch, neben einer Standardausgabe, in großen Boxen. Far Cry 2 macht da keine Ausnahme:

Die Sammler-Edition des Ego-Shooters kommt in einer schmucken Holzbox daher. Neben dem Spiel bekommen Fans für etwa 60 Euro noch ein limitiertes Far Cry 2-T-Shirt, eine Making-of-DVD, ein Artbook mit dem Titel „The Art of Far Cry 2“ sowie eine detaillierte Karte der 50 km² großen Spielwelt. Für nur zehn Euro mehr ist dieses Paket also durchaus eine Überlegung wert.





1 SCHÖNE NEUE WELT | Eine ruhige Taxifahrt zum Bestimmungsort lädt uns dazu ein, die Landschaft zu genießen – bis uns ein heftiger Malaria-Anfall in die Knie zwingt. Als wir aufwachen, sehen wir uns hilflos dem Schakal gegenüber. Was für ein Einstieg!



2 WOHIN GENAU? | Nach dem spannenden Einstieg runzelt sich unsere Stirn immer öfter. Lange Wege und die immer wieder freizuschießenden Lager zehren an der Motivation. Wann geht es endlich mit der Story weiter? Stattdessen erledigen wir Einheitsbrei-Aufträge.

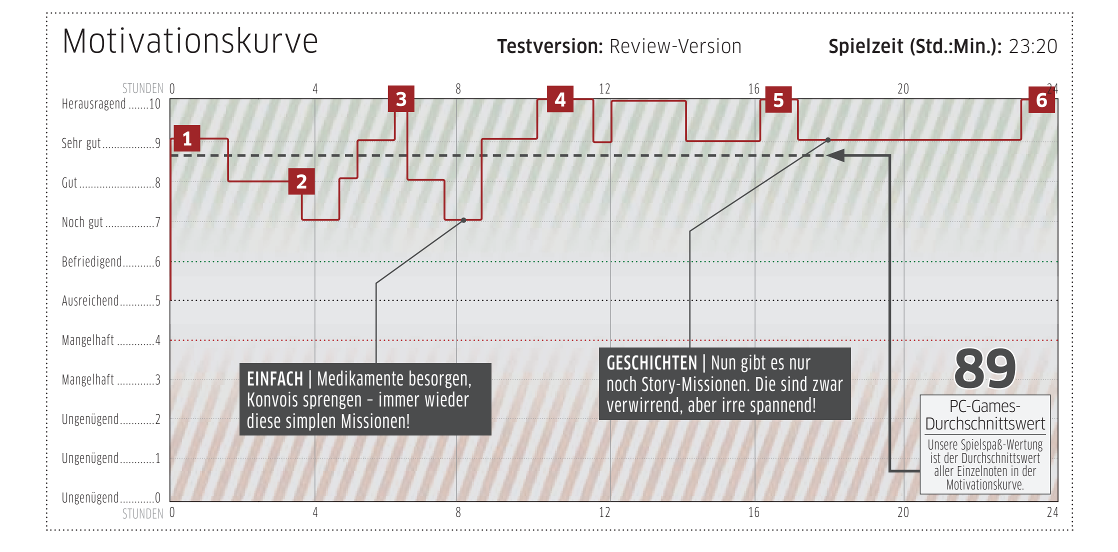


3 BRENNBAR | Endlich können wir uns den Flammenwerfer leisten. Das Ding bringt neuen spielerischen Schwung in die Kämpfe. Aus reiner Freude legen wir überall Brände. Doof nur, dass wir nicht auf den Wind geachtet haben. Das gibt ordentliche Brandblasen.





4 VOLLGAS | Ungefähr bei der Hälfte des Spiels dreht die Story gewaltig auf. Wir erleben die spannendsten Missionen bisher, werden vor fiese Entscheidungen gestellt und kommen schließlich in einen komplett neuen Teil der Karte. Was **Far Cry 2** hier in Szene setzt, gehört in den Shooter-Olymp. Bestnote 1.



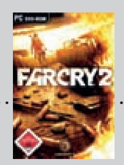


5 JÄGER | Immer wenn uns das Spiel Story-Missionen vorsetzt, geht der Spielspaß nach oben. Wir sollen ein Bergdorf überfallen und dort Öfen zerstören. Als Scharfschütze pirschen wir uns an, spielen mit den Verteidigern Katz und Maus. Wahnsinn, diese Kämpfe.



6 GEJAGTER | Das Finale, ein Wiedersehen mit dem Schakal, hat es wahrlich in sich. Wenn wir jetzt etwas verraten, sind Sie zu Recht sauer auf uns. Deswegen halten wir lieber die Klappe. Freuen Sie sich einfach drauf!

FAR CRY 2



Ca. € 50,-
23. Oktober 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Ubisoft Montreal
Publisher: Ubisoft
Sprache: Deutsch (Multilingual)
Kopierschutz: Das Spiel nutzt Secu-ROM. Eine Internetaktivierung ist erforderlich, die Installationen sind auf fünf Mal auf drei verschiedenen Rechnern limitiert. Ein Revoke-System sorgt dafür, dass Sie bei vollständiger Deinstallation Ihre bereits genutzten Aktivierungen zurück erhalten.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die grandiose Savannenlandschaft sorgt für große Augen.
Sound: Wuchtige Schussgeräusche und afrikanisch anmutender Soundtrack.
Steuerung: Perfekte und eingängige WASD-Shooter-Steuerung

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Vier Spielmodi: Deathmatch, Team-Deathmatch, Aufstand, Capture the Diamond
Zahl der Spieler: Bis zu 16

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 3,2 GHz / Athlon 64 3500+, 2 GB RAM, Geforce 8600 GT / Radeon X1950 Pro
Empfehlenswert: Core 2 Duo 8200 / Phenom X3 8750, 2 GB RAM, Radeon HD 4850 / Geforce 8800 GT

JUGENDEIGNUNG

USK: Keine Jugendfreigabe
Bei Treffern spritzt Blut, Kopfschüsse sind möglich. Verletzte Gegner können mit der Machete erstochen werden. Verarztungs-Animationen des Protagonisten sind teils recht derbe inszeniert.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Auf unserem Test-System kam es zu keinem einzigen Absturz. Zwar traten nach der ersten Installation grobe Grafikfehler auf, doch ein Nvidia-Beta-Treiber (177.92) löste das Problem. Es kam hin und wieder zu Einbrüchen der Framerate (siehe Kasten „Bug-Bericht").

PRO UND CONTRA

- \+ Atmospärisch dichte Spielwelt mit fantastischer Optik
- \+ Spannende Story-Missionen stellen vor krasse Entscheidungen
- \+ Tolle Sprachausgabe der Gegner
- \+ Bis ins Detail animierte Bewegungen des Helden
- − Schneller Respawn der Gegner
- − KI-Aussetzer, gerade beim Autofahren
- − Nebenmissionen laufen immer gleich ab

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **89**

ENDLICH VEREINT

ANSPRUCHSVOLLE RUNDENSTRATEGIE & EPISCHES ECHTZEIT ROLLENSPIEL

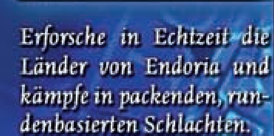


ERHÄLTLICH AB

31.10.2008



Auch als Collector's Edition erhältlich



Erforsche in Echtzeit die Länder von Endoria und kämpfe in packenden, rundenbasierten Schlachten.



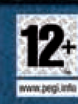
Wähle den Pfad des Kriegers, Paladins oder Magiers und geleite ihn auf seinem Weg zu ultimativer Macht.



Bestehe gegen mehr als 150 Gegnertypen, befehlige die imposanten Zorngeister und beherrsche dutzende Zaubersprüche.

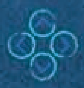
Die perfekte Verbindung aus Rollenspiel und Rundenstrategie.





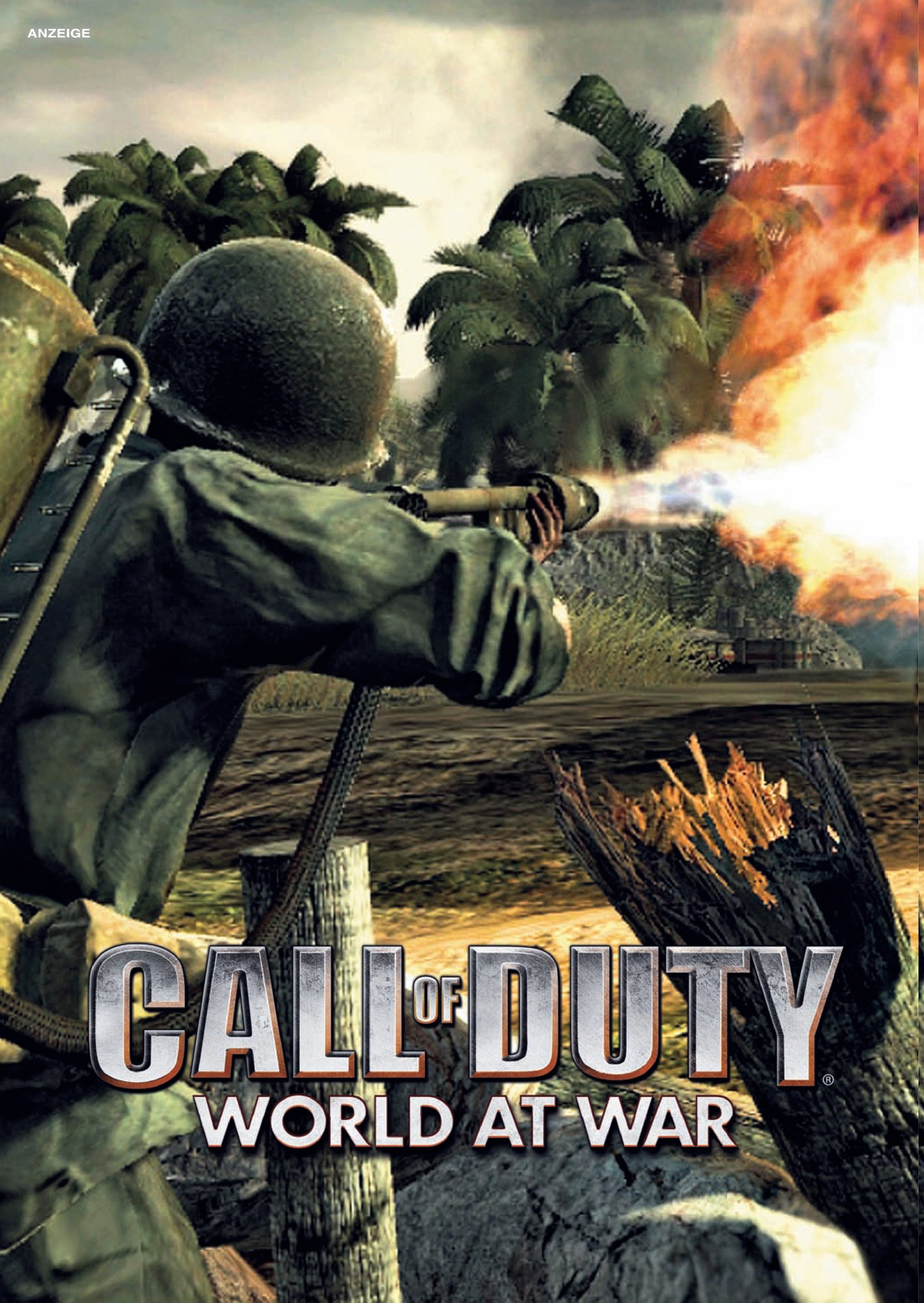






NOBILIS

www.kingsbounty.de


CALL OF DUTY®
WORLD AT WAR



CHAOTISCH, INTENSIV, UNBARMHERZIG.

DIESES ACTION-ERLEBNIS DEFINIERT INTENSITÄT VÖLLIG NEU



Call of Duty®: World at War definiert das Genre neu, indem es die Spieler in spannungsgeladene und gnadenlose Schlachten versetzt und mit überraschenden Taktiken und neuen Szenarien konfrontiert. Mit unbeugsamen und hinterhältigen Gegnern bietet Call of Duty: World at War das bislang intensivste Erlebnis der Call of Duty-Reihe.

Call of Duty: World at War ändert die Art und Weise, wie sich die Spieler durch die Einzelspieler-Kampagne kämpfen, von den Ruinen Europas bis hin zu den Dschungeln und tödlichen Stränden des Pazifiks. Das Spiel baut zudem die Intensität und das Spielerlebnis der wegweisenden Call of Duty-Mehrspieler-Plattform weiter aus.



"Atmosphärisch ungeschlagen […]" "Die Inszenierung […] ist ein beklemmend grandioses Erlebnis."

- 360 LIVE 10/2008





WWW.CALLOFDUTY.COM

NEUE FEINDSTRATEGIEN - EIN NEUER GRAD AN INTENSITÄT

Die Spieler erleben die aufregendsten und beklemmendsten europäischen und pazifischen Schlachten gegen einen Feind, der niemals aufgibt und nie zurückweicht. Dieser Feind wird bis zum letzten Atemzug kämpfen und bedient sich dabei einer Fülle von tödlichen und überraschenden Strategien, wie zum Beispiel Spreng-fallen oder in den Bäumen versteckten Scharfschützen. Mit dem neuen Flammenwerfer, dem Feuerpanzer und Molotowcocktails spielt auch Feuer in World at War eine entscheidende Rolle.

KOOP-KAMPAGNE IM CALL OF DUTY-STIL

Dank des neuen Koop-Modus erhält das Motto "Niemand kämpft allein" eine völlig neue Bedeutung. Zum ersten Mal können Spieler die Einzelspieler-Kampagne gemeinsam mit Freunden erleben - spielen Sie mit bis zu vier Spielern online oder zu zweit auf einem geteilten Bildschirm.





PlayStation 2 | PLAYSTATION 3







NINTENDO DS

AUF DVD
• Video zum Spiel

AUF EXTENDED-DVD
• Demo zum Spiel

SCHNEIDIGE SACHE | Die optisch spektakulären Fähigkeiten der Zorngeister werten die rundenbasierenden Sechseck-Kämpfe (für ältere Semester: Hexagon!) noch einmal deutlich auf.

King's Bounty: The Legend

Von: Christan Burtchen

Sie lieben schnelle Action und mitreißende Videosequenzen? Dann bitte weiterblättern.

Es war einmal – in einer Zeit, als Computerspiele nur in wenige Haushalte und auch dort nur in die unbeleuchteten Räume Einzug gehalten hatten – ein Strategiespiel namens King's Bounty. Das kombinierte den Aufbau eines Heldencharakters, das Bereisen einer Abenteuerkarte und rundenbasierende Kämpfe im Fantasy-Land hübsch miteinander. Es fand sich bald ein – von denselben Entwicklern programmierter – Thronfolger ein, Heroes of Might and Magic, der fortan das Reich rundenbasierender Strategie-Rollenspiel-Mixe beherrschen sollte. Doch nun erhebt sich der alte König, um dem Treiben des jetzigen Regenten ein Ende zu setzen ...

Will sagen: King's Bounty: The Legend, eine Hommage an den knapp 20 Jahre alten Klassiker, ist nun endlich zum Test da – und wahrlich wie ein Märchen alter Zeiten, im Guten wie im Schlechten. Altmodisch scheint allein die immense Zeit, die man sich in der Spielwelt Endoria aufhalten muss, um auch nur ansatzweise voranzukommen. Dabei will man nach der sehr kurzen und etliche Fragen fürs Handbuchstudium offen lassenden Einführung sofort weitermachen. Schnell die Klasse des Helden gewählt – eher ein Magier, der dafür weniger Truppen führen kann, ein tumber Kämpfer ohne viel Hokuspokus oder der ausgeglichene Paladin? – und hinaus in die Welt. Schließlich fordern die zahlreichen im Menü noch ausgegrauten Talente im Charaktermenü geradezu auf, nach ein paar verdroschenen Monstern und einem Levelaufstieg den Traumhelden mit den besten Gegenständen zu erschaffen.

Indes: Endoria, das Ihr Held in Echtzeit bereist, wimmelt nur so von Gefahren. Gegnertruppen patrouillieren über die Karte und greifen selbstständig an; am Anfang verputzen die meisten herumstreunenden Räuber, Bären

KÖNIG SEIN?

King's Bounty oder Heroes of Might and Magic – wie geht das Duell aus? PC Games lässt beide Spiele stilecht in einem rundenbasierenden Kampf um Augenringe gegeneinander antreten.





Runde 1: Geschichte

In königlichem Auftrag gehen Sie einer fantasy-typischen Bedrohung nach, die immer weitere Kreise zieht – inklusive verzauberter Schildkröten und versklavter Zwerge. Oft sind die Nebenquests sehr witzig. Resultat: 6 von 10 Augenringen.

Kriege, Dämonen, Intrigen – die HoMM-Geschichten versuchen, episches Fantasy-Flair zu verbreiten. Funktioniert, stellt aber meistens keine erzählerische Meisterleistung dar. Resultat: 7 von 10 Augenringen.

Runde 2: Rollenspielanteil

Die verzahnten Fähigkeitsbäume locken den „Will ich unbedingt haben"-Instinkt. Großer Malus: zu wenig Items, zu langsamer Charakteraufstieg. Resultat: 8 von 10 Augenringen.

Bei jedem neuen Level können Sie Ihre Fertigkeiten erhöhen – allerdings haben Sie nicht sofort den Überblick über alle Talente. Sehr gut: Viele Items! Resultat: 7 von 10 Augenringen.



UNTERWEGS | Die Abenteuer in **King's Bounty** jagen Sie nicht nur durch Wälder und Wiesen, sondern auch in Schlösser, Minen und Höhlen. Diese sind hübsch gestaltet und sorgen für Abwechslung.

NÄHER AM GESCHEHEN | Gelegentlich zoomt die Spielengine auf Ihre kämpfenden Einheiten. Animationen, Modelle und Effekte sind bestenfalls oberer Durchschnitt, aber in der Summe stimmig.

KÖNIG WERDEN!

Zentraler Anlaufpunkt für zahlreiche „Was wäre, wenn"-Gedankenspiele und „Ui, was für ein dufter Typ"-Selbstlobarien ist das Charaktermenü. In diesem sehen Sie zum einen die grundlegenden Werte (A): Führung (bestimmt die maximale Anzahl eines bestimmten Truppentyps in Ihrem Regiment), Intellekt (regelt maximales Mana) sowie Verteidigung und Angriff (entsprechende Boni für Ihre Einheiten im Kampf) und aktueller Vorrat an Gold, Mana und Wut. Letztere generieren Sie im Kampfgeschehen und nutzen sie für den Einsatz der Zorngeister (B). Ehefrau, Kinder und Items finden im mäßig komfortablen Inventar (C) Platz, die Truppen (D) führt der Held ebenfalls mit sich. Bei Levelaufstiegen erhalten und in der Spielwelt finden Sie Runen, die Sie in den Ausbau der Talente (E) stecken.

und Zwerge den Helden zum Frühstück. Die raren erfüllbaren Quests und Kämpfe geben allerdings enttäuschend wenig Erfahrungspunkte ab, sodass der „Held" lange eher ein Ritter von trauriger Gestalt ist. Zu wenig Erfahrungspunkte, kaum Items – hier streckt King's Bounty ebenso massiv wie unnötig: den Anspruch in die Höhe, die Spielzeit in die Länge.

Auf Sprachausgabe und Videos haben die Macher verzichtet. Mit King's Bounty kommen immense Mengen Text auf Sie zu – somit sind nicht alle Quests episch, wohl aber der Lesestoff zu ihnen. Dabei wären die vielen witzigen Charaktere und Nebengeschichten sehr viel lebendiger als ihre weniger originellen HoMM-Pendants, wenn man von ihnen mehr sähe als gezeichnete Porträts.

Neben diesem Einschlag von Retro-Ambiente bietet das technisch durchschnittliche Spiel großartige Fantasy-Abenteuer. Mit dem Helden durch die Wälder und Sümpfe zu streifen, in Höhlen hinabzusteigen, Arenakämpfe zu bestreiten und sogar gegen die Hüter von Artefakten IN den Artefakten zu kämpfen, das reißt enorm mit. Die farbenprächtige, fantasievolle Spielwelt und die enorm packenden Rundengefechte scheinen die Uhr beim Spielen wie von Geisterhand zu beschleunigen. Wie viele Einheiten Sie in die Kämpfe mitnehmen, das hängt von Ihrem Führungswert ab; dieser wiederum von Ihrer Klasse, Ihrem Level und eventuell gefundenen Items. Der Held selbst kann mit Zaubersprüchen im Wortsinne dazwischenfunken, sonst ist viel Tüftelei angesagt. Wie die Bogenschützen am gescheitesten einsetzen – gegen die nervigen Zwergen-Kanoniere, gegen die sie aber nur halben Schaden anrichten, oder gegen die einfach zu treffenden Nahkämpfer vorne, die aber ohnehin keine Sorge machen? Was passiert, wenn die Zombies sterben und die Umgebung vergiften? Hält der Zyklop diesen Schlag aus, wenn der Magier die Ritter vorher segnet? King's Bounty bringt Oberstübchen, Schweißproduktion und Strategenherz gleichermaßen in Hochkonjunktur. Lassen Sie sich den Spaß nicht entgehen, den automatischen Kampf zu benutzen, denn die künstliche Intelligenz vollbringt selten strategische Glanztaten.

Nach den Sechseck-Gefechten heimsen Sie Gold und ganz selten Gegenstände ein – und sollten tunlichst zum nächsten Schloss oder Wirtshaus, um neue Truppen anzuheuern. Hier liegt vermutlich die größte Schwäche des Spiels: Da Sie im Gegensatz zu Heroes of Might and Magic keine eigene Burg erbauen, in der Sie Woche für Woche Kreaturen rekrutieren und aufwerten, sind Sie auf umliegende Häuser angewiesen, um die Truppen aufzustocken. Nur bieten die lokalen Örtlichkeiten nicht immer die Einheitentypen, die Sie gerade brauchen. So werden Sie in Särgen nur untote Kreaturen anheuern können, die im Zusammenspiel mit lebenden Kämpfern in Ihrem Regiment die Moral allerdings massiv verschlechtern, wenn Sie nicht das Talent „Toleranz" erforscht haben. Um also doch die passenden Ritter, Seehunde oder Jägerdornen zu

Runde 3: Strategie-Anteil

Die wohl größte Schwäche: Weil sich Einheiten oft nur begrenzt und an bestimmten Orten rekrutieren lassen, sind Laufwege lang und die Optionen beschränkt. Resultat: 5 von 10 Augenringen.

Der Aufbau der eigenen Stadt selbst ist zwar eher taktisch, jedoch können Sie Woche für Woche Truppen rekrutieren – in der Spielwelt auch fremde Einheiten-Typen. Resultat: 8 von 10 Augenringen.

Runde 4: Kampf

Die rundenbasierenden Gefechte bieten nach mühdem Start großartige Zaubersprüche, viele Spezialaktionen der Einheiten, Nachtkämpfe und die imposanten Zorngeister. Resultat: 9 von 10 Augenringen.

Die mächtig magischen Helden profitieren von einer Fantastilliarde Einheitentypen, von Klassen, die sich von Fraktion zu Fraktion unterscheiden, und von einem komfortableren Interface Resultat: 9 von 10 Augenringen

Runde 5: Atmosphäre

Endoria lebt! Kämpfe gegen Artefakt-Hüter, verwunschene Schlösser, zwergische Zeppeline – King's Bounty liefert Ideen am Fließband. Abzüge gibt's für die dröge Inszenierung. Resultat: 8 von 10 Augenringen

Animationssequenzen und Sprachausgabe verleihen der detailreichen Spielwelt Leben. Sie halten sich oft länger in einem Gebiet auf – das nimmt etwas Abwechslung. Resultat: 8 von 10 Augenringen

kaufen, sollte Ihr Held für den Weg dorthin viele Snickers im Gepäck haben.

Noch ärgerlicher: Mit wenigen Ausnahmen ist das jeweilige Kontingent an Einheiten begrenzt. Irgendwann ist das Schloss mit Ausnahme des questgebenden Inhabers leer und Sie müssen noch zwei Bildschirme weiter. Hiermit verbaut sich King's Bounty spielerisch enorm viele Möglichkeiten – wenn man in bestimmte Gebiete vordringt, nutzen einem die dortigen Einheitenbehausungen kaum noch etwas, weil sie die entsprechenden, eigentlich interessanten Truppen nur in lächerlich geringer Anzahl vorrätig haben. So lässt das Spiel wenig Raum für Abwechslung beim Aufbau der eigenen Armee.

Für spielerische Abwechslung dagegen sorgen neben Entscheidungsmöglichkeiten bei manchen Quests die Nuancen im Detail. So kann der Spieler heiraten, seine Frau nimmt dann bis zu vier Items auf und bekommt nach einer entsprechenden Handlung ein Kind, was ebenfalls als Item im Inventar landet und Boni liefert. Rar gesät, aber ebenfalls gelungen sind die Bosskämpfe, in denen Sie es mit monströsen Schildkröten, Kraken oder Spinnen zu tun bekommen.

Um gegen solche Ungetüme zu bestehen, haben Sie außerdem die Wutbüchse (sagt das Spiel) respektive Schatulle des Zorns (sagt das Handbuch) bei sich. In dieser Dose lungern die vier Zorngeister, die in den Kämpfen mächtige Spezialaktionen ausführen. Dass die sehr gesprächigen Geister sich ebenfalls leveln lassen, vertieft den Rollenspielanteil von King's Bounty weiter.

Reichen das Suchtpotenzial des Spielprinzips und die furiosen Kämpfe, um die Schwächen auszugleichen? Nicht ganz, denn King's Bounty leistet sich genau da Fehler, wo es weh tut: Der Spielablauf wird durch die vielen Laufwege zäher als nötig, das streckenweise missratene Balancing blockiert das Gameplay-Getriebe gerade anfangs.

Trotzdem: Wer Rundenstrategie oder Rollenspiele mag und sich von einem knarzigen Anfang nicht abschrecken lässt, kommt von King's Bounty nach einiger Zeit nicht mehr los. Des Königs Rückkehr? Allerdings, nur macht er es sich auf einem zweiten Thron neben dem bisherigen Regenten bequem, statt ihn polternd hinauszuschicken. ❑

MEINE MEINUNG | *Christian Burtchen*



„Dieses Abenteuer hält besser wach als so mancher Kaffee."

Hui, ausgerechnet der Burtchen, welcher doch bei seiner Anspiel-Session so begeistert von King's Bounty war, zückt „nur" 79 Punkte? Ja, denn gerade weil ich zu nachtschlafender Zeit viel Spaß mit den königlichen Abenteuern hatte, ärgerten mich die Unzulänglichkeiten umso mehr. Nach einem zehnminütigen Kampf Erfahrung im kaum messbaren Bereich, keine Items – und drei Bildschirme Laufweg zum Einheitenkaufen? Unköniglich! Dabei ist King's Bounty, was Geschichte(n) und Quests betrifft, meiner Meinung nach Heroes of Might and Magic deutlich überlegen und bezaubert mit seinem Charme immer wieder.

KÖNIGS-EDITIONEN

▶ **Die Collector Edition** enthält (natürlich) das Spiel, ein 32-seitiges Artbook, ein T-Shirt, ein A2-Poster sowie eine DVD mit Videos, Fansite-Kit, Wallpapers und Bildern. Kostenpunkt: ungefähr 65 Euro.

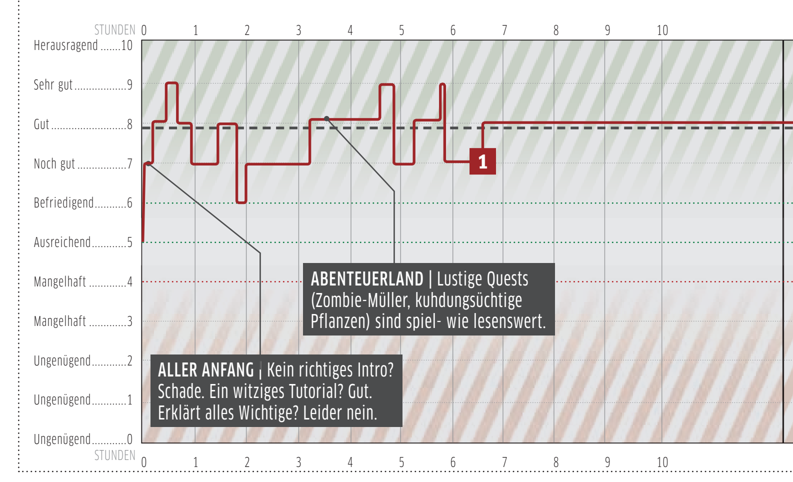




◀ **Die Special Edition** bietet darüber hinaus einen Brieföffner, ein Kartenspiel, einen ledernen Trinkschlauch sowie eine „hochwertige Holztruhe". Das epische Item-Set entzieht Ihrem Konto etwa 80 Euro.

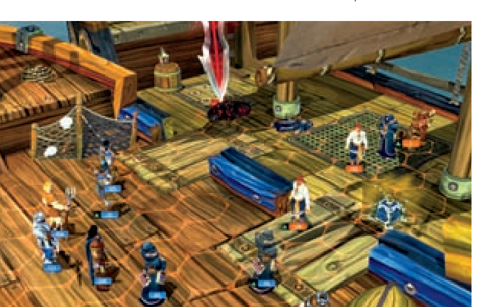
1 **WO SIND SIE ALLE HIN?** | Nach den ersten bis aufs Pixelblut ausgetragenen Gefechten wird das große Problem von **King's Bounty** deutlich: Von vielen Einheiten stehen kaum noch genügend Rekruten bereit (siehe Vergrößerung). Die vielen Laufwege und verwehrten Möglichkeiten vermiesen ein ansonsten sehr gutes Spielerlebnis.







3 **SCHÖNE LÄNDEREIEN** | Bei einem Blick auf die (schöne, wenn auch mangels NPCs und Questgebieten nicht immer aussagekräftige) Karte von **King's Bounty** fällt uns die Möglichkeit auf, eigene Notizen zu erstellen – grandios, doch warum erklärt das Spiel seine Features so schlecht? Im Testverlauf erhalten wir das Handbuch, zu dessen Lektüre wir dringend raten.

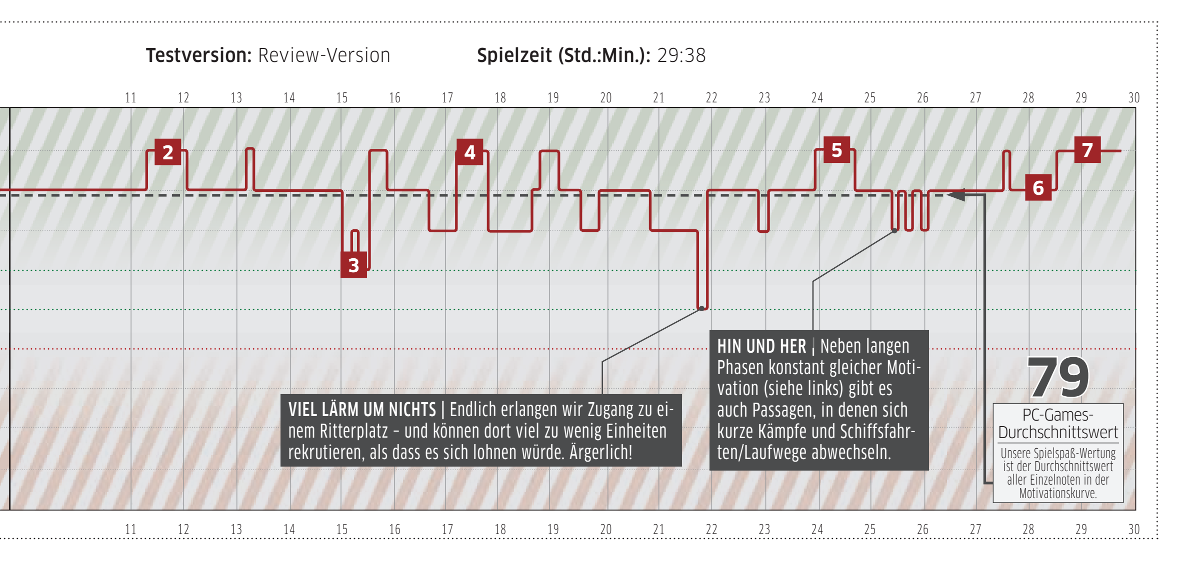


4 **... UND MÖCHTE EIN PIRAT WERDEN** | Wir durchqueren per Schiff eine Inselwelt. Im Gegensatz zu den permanent aggressiven Gegnern an Land besteht bei den umherschippernden Piraten die Möglichkeit, Gefechten aus dem Weg zu gehen. Wir entscheiden uns gerne für den Kampf!



2 **MORLA KOMBAT** | Mit dem zwergischen Zeppelin machen wir uns auf den Weg zu einer Insel, wo uns der erste Bosskampf gegen eine riesige Schildkröte erwartet. Das Gefecht ist – wie fast alle Kämpfe – wunderbar intensiv. Allerdings ist der Blick auf den Sieg-Bildschirm ein ums andere Mal ernüchternd, weil kaum Items den Besitzer wechseln und auch wenig Erfahrungspunkte hinzukommen.

Testversion: Review-Version **Spielzeit (Std.:Min.):** 29:38



VIEL LÄRM UM NICHTS | Endlich erlangen wir Zugang zu einem Ritterplatz – und können dort viel zu wenig Einheiten rekrutieren, als dass es sich lohnen würde. Ärgerlich!

HIN UND HER | Neben langen Phasen konstant gleicher Motivation (siehe links) gibt es auch Passagen, in denen sich kurze Kämpfe und Schiffsfahrten/Laufwege abwechseln.



5 **DIE ICH RIEF** | Die Zorngeister verändern das Spielprinzip zwar nicht grundlegend, heizen aber in den Kämpfen weiter an. Förderhin können sie im Rang aufsteigen und haben einen witzigen Charakter – sehr schön!

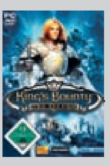


6 **BURGEN-KING** | Da sich Städte in **King's Bounty** nicht besetzen und ausbauen lassen, unterscheiden sich die Belagerungsschlachten nicht von den normalen Auseinandersetzungen – Türme (gibt es bei den Artefakt-Kämpfen) oder Belagerungswaffen gibt es nicht. Trotzdem halten die immer besseren eigenen Truppen und Gegner einen gut bei Laune.



7 **EIN WINTERMÄRCHEN** | Nach über 30 Stunden sind wir endlich wieder in einen gänzlich neuen Abschnitt vorgedrungen, was aufgrund der neuen Gegner und Quests enorm motiviert. Generell wird **King's Bounty** mit zunehmender Spieldauer deutlich besser, weil man die Aufstiege und neuen Möglichkeiten stärker spürt und schneller in der Geschichte und den Quests vorankommt.

KING'S BOUNTY: THE LEGEND



Ca. € 40,-
31. Oktober 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rundenstrategie
Entwickler: Katauri Interactive
Publisher: Flashpoint
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: SecuROM. Der Schutz überprüft optisch den Datenträger, eine Aktivierung ist nicht nötig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Ideenreiche, farbenprächtige und stimmungsvolle Landschaftsgestaltung, akzeptable Effekte, durchwachsenes Einheitendesign
Sound: Der Soundtrack ist zu aufdringlich, die Geräusche durchschnittlich, Sprachausgabe nicht vorhanden.
Steuerung: Das Interface ist zweckmäßig; manche Funktionen lassen sich nur umständlich erreichen, ein Item-Vergleich im Inventar fehlt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: P4 2,6 GHz/AMD Athlon XP 2800 +, Geforce 6600/Radeon X800, 1 GB RAM
Empfehlenswert: P4 3GHz/AMD Athlon XP 3200+, Geforce 7800/Radeon X1800, 1 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Freigegeben ab 12 Jahren
In den Gefechten greifen die Einheiten mit fantasytypischen Waffen an. Sterbe- und Kampfanimationen bewegen sich deutlich unter dem Gewaltgrad der **Herr der Ringe**-Filme. Sexualität wird sehr verblümt angedeutet („Sie küssen sich" im Kinderdiskussions-Dialog).

DIE TEST-ABRECHNUNG

Die Testversion stürzte im gesamten Spielablauf einmal nicht reproduzierbar ab, ein Goldhaufen ließ sich auch nach mehreren Versuchen nicht vom Boden aufheben. Schiffe können sich unter Umständen in Meerengen verhaken, was das Laden eines Spielstandes erfordert.

PRO UND CONTRA

- \+ Großartige Symbiose aus Rundenstrategie und Rollenspiel
- \+ Viele unterhaltsame Quests
- \+ Märchenhafte Landschaften
- \+ Gute Ideen: eigene Notizen auf der Karte, Kämpfe gegen Bosse oder Hüter von Artefakten
- \+ Zorngeister und Ehefrauen
- − Oft zu langsamer Spielfluss
- − Zu wenig Items nach Kämpfen, selbst von gegnerischen Helden
- − Anwerben neuer Truppen müßig
- − Kaum Vielfalt bei Einheitentypen
- − Endlose Texte ohne Sprachausgabe
- − Viele Features erklärt das Spiel nur unzureichend
- − Schlampige Übersetzung

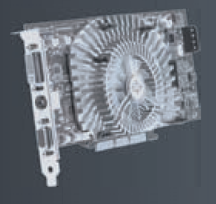
EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 79

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT






XFX GTX280 XT

Nvidia Grafikkarte

- Nvidia® GeForce® GTX 280 Grafikchip • 640 MHz Chiptakt
- 1.024 MB GDDR3-RAM (512 Bit) • 2.400 MHz Speichertakt
- DirectX 10, OpenGL 2.1 • 2x DVI-I (1x HDCP, 2x Dual Link), TV-Out
- Retail



379,-

GigaByte GA-EP43-DS3L

Sockel 775 Mainboard

- Intel P43 Chip • bis 1.333 MHz Bustakt
- 4x DDR2-RAM (1.066 MHz, Dual-Channel)
- PCIe 2.0 x16, 4x PCIe x1, 2x PCI
- U-133, 6x SATA 3Gb/s
- 8x USB 2.0
- 8-Kanal HD Sound
- Gigabit-LAN
- ATX-Bauform



71,90

Seagate ST3640323AS

640 GB SATA 3Gb/s Festplatte

- Barracuda 7200.11 • 640 GB Kapazität • 7.200 U/min
- 32 MB Cache • 8,5 ms Zugriffszeit
- 3,5" Bauform
- SATA 3Gb/s



63,90

Gainward HD4870 Golden Sample

ATI Grafikkarte

- ATI Radeon HD4870 Grafikchip • 750 MHz Chiptakt
- 1.024 MB GDDR5-RAM (256 Bit) • 3.800 MHz Speichertakt
- DirectX 10.1, OpenGL 2.0 • Crossfire Ready
- HDMI, DisplayPort, DVI-I (HDCP, Dual Link), VGA
- Retail



249,90

Asus P5KPL/1600

Sockel 775 Mainboard

- Intel® G31 Chip • bis 1.333 MHz Bustakt
- 4x DDR2-RAM (800 MHz, Dual-Channel)
- 2x PCIe x16, 3x PCI • U-100, 4x SATA 3Gb/s
- 4x USB 2.0
- 8-Kanal HD Sound
- Gigabit-LAN
- ATX-Bauform



51,90

Zalman GS1000

Extended-ATX PC-Gehäuse

- Einbauschächte extern: 4x 5,25", 3x 3,5"
- 3x 3,5" HotSwap SATA Festplatten-Einschübe
- Oberseite: 2x USB, FireWire, 2x Audio
- Lüfter: 2x 120 mm
- Big Tower • Schwarz
- E-ATX-Bauform



134,90

AMD Athlon™ 64 X2 6400+

Der Athlon™ 64 X2 mit „Windsor" Kern für Sockel AM2 verfügt neben der Dual Core Technologie jetzt auch über die Virtualisierungstechnik „Pacifica" sowie die Sicherheitstechnik „Presidio".

- ADX6400CZBOX • „Windsor" 90 nm
- 2x 3.200 MHz Kerntakt
- 2x 1.024 KB Level 2 Cache
- 2.000 MT/s (HyperTransport)
- Boxed, inkl. CPU-Kühler

104,90

Zalman CNPS9700 NT

CPU-Kühler

- für Sockel 754, 775, 939, 940, AM2
- Lüfterdrehzahl: 1.250-2.800 UPM
- Geräuschentwicklung: 19,5-35 dB(A)
- 110 mm Lüfter • 6 Heatpipes
- Alu/Kupfer-Kühlkörper
- Maße: 124x142x90 mm



44,99

Cooler Master Silent Pro M

600 Watt Netzteil

- Laufwerksanschlüsse: 9x SATA, 5x IDE, 1x Floppy
- Grafikkartenanschlüsse: 2x 6+2 polig
- temperaturgeregelter 135 mm Lüfter • Aktiv PFC
- Schutz vor Stromspitzen, Überspannung, Unterspannung, Überlast, Kurzschluss und Überhitzung
- Kabel-Management
- EPS12V 2.91, EPS, ATX12V 2.3, ATX 2.03, ATX



84,90



Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.



Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.



Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versand-kosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.

TESLA 2.0 | Der Shogun Executioner des Reichs der aufgehenden Sonne lässt es krachen wir eine ganze Ladung Apokalypse-Panzer. Gut: Die Missionsdesigner strapazieren die Einheit nicht über alle Maßen.

Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3

Von: Christian Burtchen

Roter Alarm für die Sowjets – grünes Licht für puren Strategie-Klamauk?



ROTER TEPPICH?

Auch für Alarmstufe Rot 3 erscheint eine Sammlerversion, die „Premier Edition".

Neben dem Spiel selbst enthalten sind in der metallenen Verpackung einen Bonus-DVD mit Videos zur Entwicklung, eine Soundtrack-CD und – neuer Stoff für Spekulationen – der Beta-Key fürs nächste **C&C**-Produkt.



Zeitreisen würden wir alle gerne durchführen. Gestern nicht den abgelaufenen Joghurt kaufen. Den bemühten Artikeleinstieg ungeschehen machen. Vielleicht: sich noch einmal zur Konzeptionsphase eines eigentlich fertigen Projekts begeben; reinen Tisch für das große Werk machen.

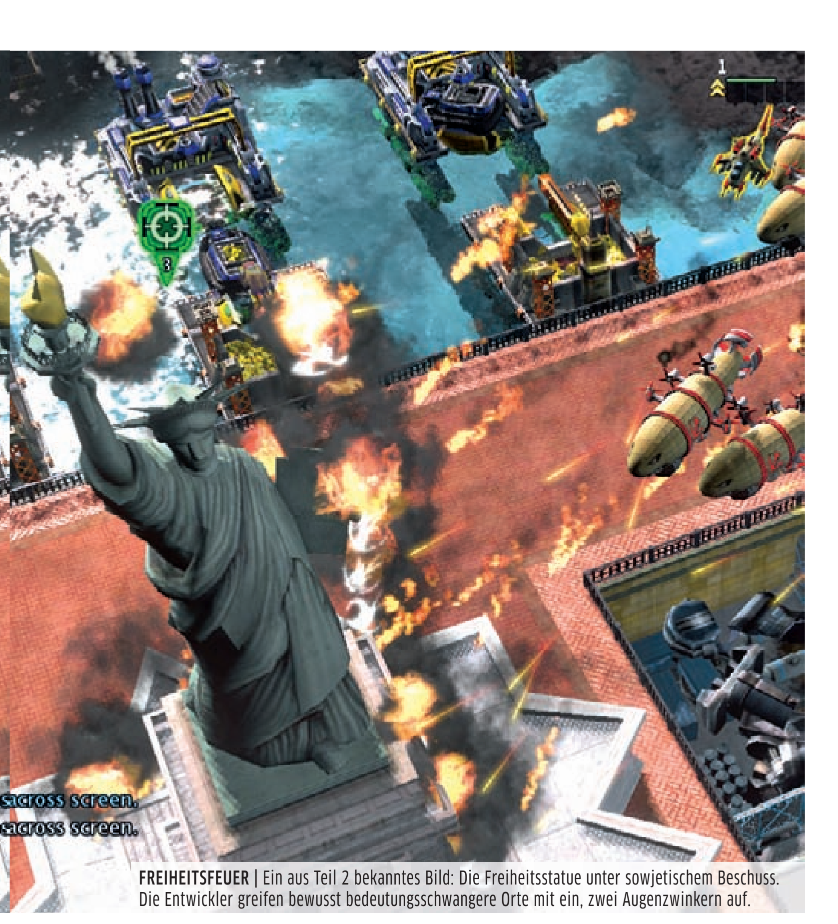
Bei Electronic Arts Los Angeles gibt es vieles, was in den letzten Jahren schiefgelaufen ist. Der eingestellte C&C-Shooter Tiberium, der anonymen Quellen zufolge 40 Millionen Dollar und vier Jahre verbrannt hat. Der Mehrspielermodus des sonst überzeugenden Command & Conquer 3. Und das fehlende Quantum Genialität und Herzblut, das aus Alarmstufe Rot 3 den verdienten Überflieger im Genre gemacht hätte.

Denn die Voraussetzungen für ein qualitativ superbes Echtzeitstrategiespiel hatte das Studio: die Lizenz, durch die Zeitreisen der Serie und den Humor des Vorgängers unbegrenzt kreativ zu agieren. Das Budget und die Schauspieler für Videosequenzen, die wirklich unterhalten, die zum Lachen bringen und sich dabei weit weniger als ernste Filmchen der Gefahr aussetzen, lachhaft zu wirken – denn genau das sollen sie ja sein. Ein Studio, das sich auf superbes Design versteht, wie Schlacht um Mittelerde 2 eindrucksvoll zeigte. Bei keinem anderen Produkt springt das verschenkte Potenzial dermaßen ins Auge wie bei Alarmstufe Rot 3. Letztlich bleibt das nunmehr achte Command & Conquer selbstredend amüsant und unterhaltsam, doch vermiest die stets imaginär im Bild schwebende Unterschrift „Da wäre mehr drin gewesen" den Spaß beträchtlich.

Alle auf Anfang – dieser Text in der Beschreibung des Dramas und die Sowjets in selbigem. Wie am Ende der Alliierten-Kampagne von Alarmstufe Rot 2 sind diese in Moskau zurückgedrängt, Stunden vor dem endgültigen Sieg des Kapitalismus. Um dem Einhalt zu gewähren, schnappt sich der sowjetische Premier Cherdenko (Tim Curry) den Wissenschaftler Zelinsky (Peter Stormare) und beamt sich ins Jahr 1926 zurück. Gegen die ausdrückliche Warnung des Wissenschaftlers („Nein … das Raum-Zeit-Kontinuum nicht durchbrechen …!") schickt er Albert Einstein, der später für die Alliierten die Zeitmaschine erfinden würde, in eine andere Dimension. Somit kann Einstein den USA nicht mehr helfen – und alles wird perfekt?

Natürlich nicht. Zurück in der Gegenwart, stellt sich die Lage gar als noch misslicher dar, denn zusätzlich zu den kaum weniger mächtigen Alliierten hat sich im Fernen Osten das Reich der Aufgehenden Sonne geformt. Oder, wie es im Lehrbuch „Mein erstes Echtzeitstrategiespiel" heißt, es kommt eine dritte Fraktion hinzu, die sich natürlich völlig anders … Sie wissen schon.

Alarmstufe Rot 3 erzählt in den drei Kampagnen punktuell verknüpfte, jedoch an sich komplett eigenständige Geschichten. Die Qualität der Story und ihrer Inszenierung schwankt zumeist zwischen „Kann man lustig finden" und „Kann man nicht lustig finden", akuter Humor-Alarm heult selten, viel zu selten auf. Mitunter bekommt man beim Anschauen der Videos regelrecht Mitleid mit den begabten Schauspielern, die vermutlich in reiner Improvisation unterhaltsamer agiert hätten.



FREIHEITSFEUER | Ein aus Teil 2 bekanntes Bild: Die Freiheitsstatue unter sowjetischem Beschuss. Die Entwickler greifen bewusst bedeutungsschwangere Orte mit ein, zwei Augenzwinkern auf.

Besonders deutlich wird das am viel zu blassen Tim Curry und am US-Präsidenten, gespielt von J. K. Simmons. Letzterer mimt im Spiel den starrsinnigen, leicht dümmlichen US-Präsidenten Ackerman, im aktuellen Kinofilm Burn after Reading einen dümmlichen CIA-Bürokraten – dazwischen liegen Welten. Warum verpflichtet EALA viele respektable Schauspieler, um aus zu diesen wenig Spielfreude herauszuholen, statt mit weniger Darstellern mehr zu erzielen? Lediglich in der dritten Kampagne sind Momente echter Überraschung enthalten, die natürlich unausgereift und unausgearbeitet bleiben. So langweilen die Zwischensequenzen von Alarmstufe Rot 3 zwar nicht und tragen die durchwachsene Geschichte durchaus voran, liegen aber weit vom Belohnungs- und Motivationsfaktor entfernt, den sie 1996 im ersten Teil ausmachten.

Alles wie immer. Das wohl größte Armutszeugnis von Alarmstufe Rot 3 ist das Missionsdesign. Auch hier gibt es einige Ausnahmen – geistreiche Einsätze, die überraschen, fordern, euphorisch stimmen. Besonders im späteren Verlauf der Kampagne von Alliierten und Reich der aufgehenden Sonne kann man erahnen, welch ein geniales Spielerlebnis Alarmstufe Rot 3 sein könnte.

Doch die überwältigende Mehrheit zeugt von einer erschreckenden Einfallslosigkeit: Sie starten mit einer Kommando-Einheit oder einer kleinen Elitetruppe. Nachdem Sie mit dieser das Spielfeld von Einheiten geräumt haben, kommt Ihr Baumaterial angefahren, wahlweise mit der Option „Bitte noch ein paar Minuten durchhalten". Sobald die Konstruktionsfahrzeuge da sind, errichten Sie Ihre Basis und zerstören dreimal irgendwas (nein, liebes Lektorat, das ist kein Füllwort) und dann zweimal irgendwas anderes, als Nebenziele vielleicht noch fünfmal irgendwas Ähnliches.

Ist niemandem aufgefallen, dass es spielerisch völlig egal ist, ob die genannten Irgendwasse auf dem Schlachtfeld Flughäfen, Kommunikationstürme oder Riesen-Kraftwerke sind? Zwischendurch vergrößert sich das Schlachtfeld immer wieder; an sich eine gute Idee, deren spielmechanische Wirkung durch übermäßigen Einsatz jedoch verpufft. Somit bilden die Missionen in der Summe überdurchschnittliches Strategie-Entertainment – eines Command & Conquer nicht würdig.

Alles miteinander zu machen, ermöglicht Alarmstufe Rot 3: Der kooperative Modus in der Kampagne soll mehr taktische Absprachen, mehr gemeinsamen Spaß

VERSPROCHEN - GEBROCHEN?

Wer sich an die ersten Vorschau-Berichte zu Alarmstufe Rot 3 erinnert, dem fallen zahlreiche vollmundige Versprechungen ein. PC Games schickt diese durch den Faktencheck.

„Wegfindung und künstliche Intelligenz wird verbessert"

Banales Szenario: Sie wählen Ihre Schiffe aus und schicken Sie zum Angriff auf die gegnerische Basis. Letztere ist aber bestens geschützt – nicht durch Verteidigungstürme, sondern durch ihre Lage hinter zwei Abbiegungen. Unterwegs hängen mehr und mehr Bötchen fest, Ihre dezimierte Streitmacht zerbröselt der Gegner ohne Mühen.

„Vor jeder Mission stehen drei Kommandanten der KI zur Wahl bereit, die sich in ihrem Verhalten unterscheiden."

Sie bestreiten die Mission mit einem vorgegebenen Kommandanten, Wahlmöglichkeiten bestehen nicht. Sollten sich die drei KI-Kameraden in der Theorie in ihrem Verhalten unterscheiden – uns ist es nicht einmal ansatzweise aufgefallen.

„Die Videosequenzen sind weniger geschwätzig als die von Tiberium Wars."

Die Sequenzen sind kürzer, mitunter witzig, in der Summe seltener unfreiwillig komisch als die Filmchen im Vorgänger. Bei den Kulissen herrscht ebenfalls etwas mehr Abwechslung. Render-Sequenzen mit phantastischen Gefechten gibt es dennoch zu wenige.

„Jede Einheit hat genau eine sekundäre Funktion, was den Umgang deutlich taktischer macht."

Der Nutzen einzelner Einheiten unterscheidet sich stark. Sind die Spezialfertigkeiten – Einheitenverwandlungen – beim Reich der Aufgehenden Sonne absolut unverzichtbar, gibt es bei den anderen Fraktionen auch viele Aktionen der Kategorie „Äh… nett". Insgesamt sind die Fertigkeiten allerdings durchaus gelungen.

„Wir fahren gegenüber Command & Conquer 3 die Geschwindigkeit zurück. Rushes – erst recht das „Spamming" mit nur einer Einheit – werden deutlich schwieriger."

Das neue Rohstoffsystem mindert die Spielgeschwindigkeit durchaus: An festgelegten Orten können Sie Raffinerien errichten, aus denen Sammler in direkt gegenüberliegende Minen fahren. So können sich die Ernter immerhin nicht verlaufen – und weil mehrere Sammelfahrzeuge keinen signifikanten Vorteil bringen, ist gerade am Anfang etwas Tempo aus dem Spiel. Außerdem hat wirklich jede Einheit echte Schwächen, sodass zum Rusehn zumindest Zweier-Kombinationen erforderlich sind. Ausnahme: Beim Reich der Aufgehenden Sonne können geschickt agierende Spieler die Mutationsformen der Einheiten sehr zu ihrem Vorteil nutzen.

GEMEINSAM STATT EINSAM?

Grundsätzlich kooperatives Gameplay, ein „komplett überarbeiteter Netzwerk-Code", eine lange Beta-Phase: Beim Mehrspielermodus von Alarmstufe Rot 3 sollte nichts anbrennen.

Zum Testzeitpunkt ließ sich das kooperaitve Gameplay nicht bewerten, weil wir mit der Online-Lobby (die Sie für die Koop-Einsätze zwingen brauchen) kein Spiel erstellen konnten. Unsere im Netzwerk ausgefochtenen Mehrspielerpartien bereiteten uns große Freude und lässt auf einen Hit hoffen – obwohl das Balancing oft schwächelt.



CODENAME PANZERS | Unsere ersten Gehversuche im Mehrspielermodus versprechen Einiges – wird **Alarmstufe Rot 3** ein Multiplayer-Hit wie **Generäle**?

bringen. Wer – wie wir für diesen Einzelspieler-Test – alleine spielt, erhält Unterstützung von einem der KI-Commander. Oh je, Unterstützung von der künstlichen Intelligenz? Was gerade vor Ihrem geistigen Auge abläuft, stimmt mit der Realität überein.

Also fast. Denn das Besondere an der KI ist nicht ihre permanente Unzulänglichkeit, sondern ihre permanente Unzuverlässigkeit. Meist schlägt sich der digitale Partner wacker und unterstützt Sie dort, wo Sie es brauchen und per Befehl mitteilen; manchmal lässt er sich von der anfangs oft übermächtigen Gegner-KI zerbröseln, nicht ohne bei der Abwehr reichlich gemeinsam genutzte Rohstoffe zu vergeuden. Vier Befehle stehen Ihnen für den Mitspieler zur Verfügung – grundsätzliche Verhaltenseinstellungen wie „Bitte defensiv bleiben" oder „Bitte Luftraum verteidigen" fehlen. Damit wird der Singleplayer zeitgleich bewusst beschnitten und, für ein Strategiespiel fatal, viel zu stark dem Zufall überlassen.

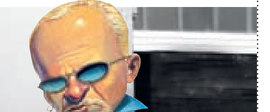
Alles entdecken sollen Sie in den drei Kampagnen, die Sie einmal quer durch die gesamte Welt führen. New York, Amsterdam, Japan, der Pazifik, Russland, Europa, – überall roter Alarm. Auch hier muss sich das Team den Vorwurf gefallen lassen, einige Ideen der Vergangenheit recycelt und wenig Mühe in neue gesteckt zu haben. Berühmte Gebäude wirken oft lieblos in Gestaltung und Platzierung, zumal – Sie ahnen es – das Missionsziel im Regelfall die Zerstörung des berühmten Irgendwas lautet.

Auf fast allen Karten schwippt und schwappt es munter – denn mehr und viele Wassereinheiten führt Alarmstufe Rot 3 ebenfalls als Verkaufsargument ins Feld. Die Schiffchen, U-Boote und Kreuzer, unterstützt von zahlreichen amphibischen Einheiten, könnten auch des roten Feldherrn größte Freude sein. Doch die Wegfindung, in Tiberium Wars bereits keine ausgewiesene Stärke, kollabiert ein ums andere Mal, wenn Sie Schiffe um mehr als eine halbe Ecke fahren lassen wollen.

Sonst kann man dem nassen Element – wie auch den Kämpfen überhaupt – keinen Vorwurf machen. Kämpfe zu Lande, zu Wasser und in der Luft sind im Regelfall taktisch und erfordern fraktionsabhängig eine gute Zusammenstellung der Armee sowie den häufigen Gebrauch der (unterschiedlich sinnvollen) Spezialaktionen.

Alles, was zählt, ist schließlich der Spaß. Alarmstufe Rot 3 erreicht hier die Minimalvorgaben, eine Planübererfüllung bleibt aus. Könnte man in der Zeit reisen, man hielte die Designer in ihren Sitzungen schreiend fest und ihnen das Hauptmenü (!) als Vorbild für das ganze Spiel vor. So bleibt nur, für das sicher kommende Add-on auf Besserung zu hoffen und den abgelaufenen Joghurt demnächst zu umgehen. ❑

MEINE MEINUNG | Rainer Rosshirt



„Der König ist tot, es lebe der König? Ja, aber er riecht schon."

Nach langer Abstinenz liegt der neuste Teil der Command & Conquer- Reihe vor mir. Und wie zu erwarten, spielt es sich genauso gut wie seine Vorgänger – nicht mehr und nicht weniger. Optisch nett anzusehen, leidet unter den großen Grafiken allerdings die Übersicht und Strategie beschränkt sich auf permanentes Hochrüsten im Akkord. Das konnte C&C schon besser! Die Story ist in der Tat einigermaßen cool und der Computer spielt immer noch mit der Gerissenheit von Knäckebrot. Fazit: Nettes Spiel, aber nicht mehr der alte Meilenstein des Genres.

MEINE MEINUNG | Christian Burtchen



„Rote Laterne: Ein Monument verpasster Möglichkeiten"

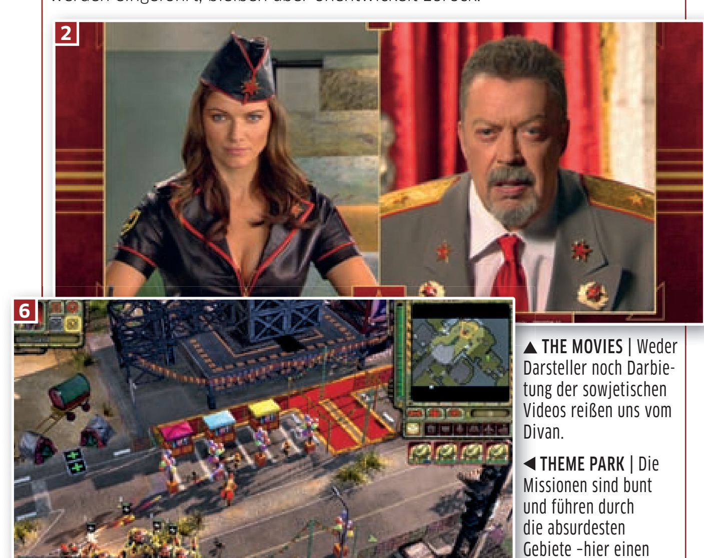
„Enttäuschung: Westwood wiederholt alte Fehler – ist Alarmstufe Rot 2 trotzdem ein gutes Spiel geworden?" titelten wir in Ausgabe 11/2000. Gerade ist mir, als befänden wir uns in einer Zeitschleife. Den grundsätzlichen spielerischen wie erzählerischen Ansatz mag ich sehr, doch das Endprodukt löst vehementes Kopfschütteln aus. Seine 79 Punkte hat sich Alarmstufe Rot 3 natürlich dennoch redlich verdient, denn die drei Kampagnen bieten überdurchschnittlich gute Unterhaltung. EA hat die Chance versäumt, den „Ihr nutzt die Marke nur aus"-Kritikern das Gegenteil zu beweisen.

DIE SOWJETS

Maßgeblich für das Design des sehr auf Roter-Platz-Charme setzenden Spiels sind die Sowjets – doch dahinter verbirgt sich überraschend wenig Substanz.

Aufseiten der Sowjets kämpfen Sie mit vergleichsweise konventionellen Einheiten: Die Apocalypse-Panzer sind der Inbegriff purer Schlagkraft, die Tesla-Waffen (Sie wissen schon, die mit dem „Brz!") pulverisieren den Gegner, Migs schwirren durch die Lüfte. Kampfbären, U-Boote und Einheiten verschießende Bullfrog-Transporter stehen dazu im Kontrast. Die gewaltigen Kierov-Zeppeline produzieren gewaltig Schaden und Schadenfreude, der legendäre eiserne Vorhang macht Einheiten unverwundbar. Sehr schön: Die Möglichkeit, Weltraumschrott auf den Gegner zu kippen. Das sorgt in der Summe für ein sehr bekanntes Spielerlebnis, ohne die Position der Kinnlade (geschlossen) zu gefährden. Gebäude errichten die Sowjets direkt auf dem Feld.

Die Kampagne enttäuschte uns. Anspielungen auf den furchtbar bösen Kapitalismus oder wichtige Orte des Zweiten Weltkrieges sind vorhanden, die Story entwickelt sich jedoch relativ geradlinig, ohne besonders zu überraschen. Die Videos laufen überwiegend nach dem C&C-Schema „Auf und ab laufender Kommandant, der die Mission erzählt" ab – Nebenfiguren und -twists werden eingeführt, bleiben aber unentwickelt zurück.



▲ THE MOVIES | Weder Darsteller noch Darbietung der sowjetischen Videos reißen uns vom Divan.

◀ THEME PARK | Die Missionen sind bunt und führen durch die absurdesten Gebiete -hier einen Freizeitpark. Farbe und kreative Ortsauswahl aber können Gameplay-Defizite nicht überdecken.

DAS REICH DER AUFGEHENDEN SONNE

Die dritte Fraktion scheint das probate Mittel für Strategie-Designer zu sein, wenn ihnen sonst nichts mehr einfällt – dafür bei deren Design.

Zen-Videosequenzen mit Familienkonflikten, der Glauben, spirituell zur Vorherrschaft über die Welt ermächtigt zu sein – das Reich der aufgehenden Sonne bildet wirklich ein exotisches Gegenstück zu den bekannten Konfliktpartnern. Die Kampagne entlockt erzählerisch wie spielmechanisch das ein oder andere Zungenschnalzen. Leider nicht durchgängig – scheinbar tobte im Design-Team ein Kampf zwischen Kreativ- und Dreimal-Irgendwas-Kaputtmachen-Fraktion.

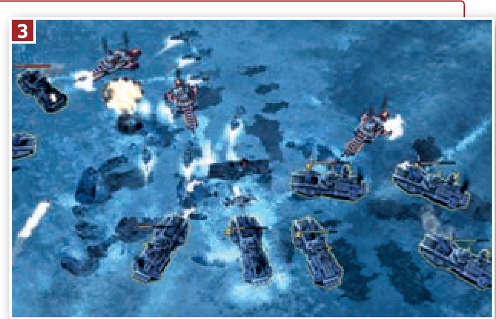
Zum Kaputtmachen stehen dabei durchaus originelle Einheiten bereit. Viele Figuren des Imperiums wechseln per Spezialaktion die Form – erheben sich in die Lüfte oder tauchen ab. Somit ist das Jonglieren mit den Spezialfertigkeiten hier deutlich wichtiger und deutlich motivierender, weil die Auswirkungen stärker zu spüren sind. Mit der Innovation übertrieben haben es die Designer beim Bau-System: Sie entsenden Drohnen, die sich vor Ort ins jeweilige Konstrukt entpacken. Das wäre noch akzeptabel – schließlich müssen Sie keine Vorposten errichten, um Bauland zu gewinnen, so dass sich der Zeitverlust aufhebt, ist schlichtweg unverständlich, wieso sich Upgrades in einer Produktionsfabrik nur auf genau diese auswirken.
Dennoch: Im Fernen Osten geht der Spielspaß auf. Die Strategie-Offenbarung per se sind auch die zur See enorm starken Japaner nicht, bieten aber klar die amüsantesten Spielstunden der Kampagne.

DIE ALLIIERTEN

Eine britische Schönheit gibt Ihnen die Briefings vor der jeweiligen Mission, J.K. Simmons mimt den rabiaten Super-Kapitalisten als US-Präsident: In der Alliierten-Kampagne dreht Alarmstufe Rot 3 allmählich auf.

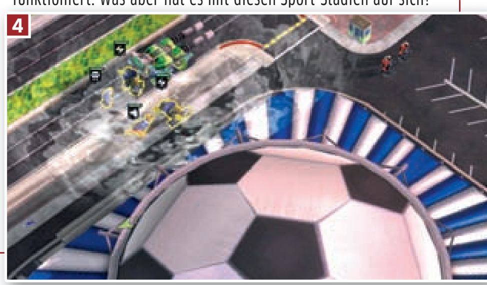
Aber eben nur allmählich: Das Missionsdesign bleibt lange zu sehr nach Schema F, die Videos überzeugen etwas mehr als die sowjetischen Filmchen. Schade: Eine an sich urkomische Idee kurz nach der Hälfte ist billige Wiederverwertung eines Gags der Sowjet-Kampagne. Gebäude bauen Sie zunächst einfach im Menü, auf der Karte platzieren Sie sie denn direkt.

Für die Allianz zu spielen, macht besonders in der Luft Spaß, denn die mächtigen Bomber und Luftabfangjäger kriegen fast jedes Missionsziel im Nu klein. An Land tarnen sich Mirage-Panzer als Bäume, Super-Agentin Tanya kann sich mit ihrem Zeitgürtel einige Momente zurückversetzen, Spione bestechen gegnerische Einheiten und tarnen sich. Mit der Chronosphäre schicken Sie eigene wie feindliche Einheiten quer über den Bildschirm; als erforschbare Spezialaktion stehen Zeitzünder-Bomben („Have a nice day!") und Aufklärungsflüge bereit. Einiges erinnert positiv an Tiberium Wars und Generäle, insgesamt verleitet die Kampagne nicht dazu, gebuttertes Mikrowellen-Popcorn und Coca Cola aus dem Schrank zu holen, zu einem fast durchgängigen Grinsen auf Spielerseite reicht es aber definitiv.



▲ **BATTLEFIELD** | Mit dem Reich der aufgehenden Sonne liefern wir uns ausgedehnte Seegefechte mitten im Pazifik, wo sich die Japaner mit einem mächtigen Spezialgebäude verschanzt haben.

▼ **PES** | In einer Mission folgen wir unserem KI-Commander, dessen Mirage-Panzer unsere Truppen tarnen. Gute Idee, die meist funktioniert. Was aber hat es mit diesen Sport-Stadien auf sich?



Motivationskurve

Testversion: Beta 1254 **Spielzeit (Std.:Min.):** 16:35

Y-Achse: Herausragend 10, Sehr gut 9, Gut 8, Noch gut 7, Befriedigend 6, Ausreichend 5, Mangelhaft 4, Mangelhaft 3, Ungenügend 2, Ungenügend 1, Ungenügend 0; X-Achse: Stunden 0–18

ROTER FADEN | Nachdem soliden Intro-Video erwartet uns eine zwar pompös inszenierte, aber wenig mitreißende erste Mission – kein Vergleich zu Tiberium Wars.

ROTES STOP-SCHILD | Immer wieder raubt die Wegfindung Tempo und verlangt lästiges Aufsammeln verschütt gegangener Einheiten.

79 PC-Games-Durchschnittswert. Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.



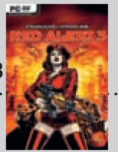
BATTLEZONE | Die Videos der dritten Kampagne setzen besser auf einen Mix aus Real- und Renderszenen.



DESTRUCTION DERBY | Auch beim Reich der Aufgehenden Sonne gilt: Jede Mission hat einen relativ einfach zu findenen Knackpunkt. Wer diesen kennt, kriegt schöne Explosionen zu sehen.

COMMAND & CONQUER: ALARMSTUFE ROT 3

Ca. € 45,-
31. Oktober 2008



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Electronic Arts Los Angeles
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: SecuROM. Bei der Installation ist eine Online-Aktivierung erforderlich, die Zahl der Installationen insgesamt auf fünf begrenzt.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Das Spielzeug-artige Design dürfte vielen C&C-Fans sauer aufstoßen, technisch überzeugt Alarmstufe Rot 3 definitiv, besonders Wasser- und Landschaftsgestaltung.
Sound: Sich schnell wiederholende Einheitensprüche, sehr unterschiedliche Musikstücke, von Jazz-Klängen bis Electro ist alles dabei.
Steuerung: Überarbeitetes Tiberium Wars-Interface. Unverzeihlich: Kein Button mehr, um Gebäude vom Stromnetz zu trennen.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Versus-Modus auf 28 mitgelieferten Karten, komplett kooperative Kampagne
Zahl der Spieler: Zwei bis sechs

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon 64 3000+/P4 3,2 GHz, Geforce 6600 GT/Radeon X160 Pro, 1 GB RAM
Empfehlenswert: Athlon X2 5000+/Core 2 Duo E6600/E7300, Geforce 8800 GT(S)/Radeon HD 3870, 2 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Freigegeben ab 16 Jahren
Die Kämpfe laufen unblutig ab, vereinzelt geben Einheiten beim Ableben Schmerzensschreie von sich. Auf Seiten des Reichs der Aufgehenden Sonne gibt es Selbstmord-Einsatzkommandos. Sexualität wird mehrfach angedeutet.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir erhielten zum Test zunächst eine Alpha (Build 1151) und danach eine Beta (Build 1254). Fehler der ersten Version, etwa nicht geladene Savegames, traten im finalen Testmuster nicht mehr auf.

PRO UND CONTRA

- + Drei verschiedene Fraktionen mit spielerischem Unterschied
- + Flüssiger Spielablauf, der stets bei Laune hält
- + Gelungenes Einheiten-Design
- + Story und Videos besonders im späteren Spiel meist amüsant
- − Mängel bei KI und Wegfindung
- − Über weite Strecken absolut einfallsloses Missionsdesign
- − Wenig überraschende Sowjet-Kampagne

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **79**

Von: Christian Schlütter

Urlaub in einer hässlichen und völlig unproduktiven Lagunenstadt.



1 PRACHTBAUTEN | Dogenpalast und Brücke weisen auf Venedig hin. Im Übrigen ändert sich wenig.

2 PLACKEREI | Unserem Karrenzieher müssen wir jede Aktion einzeln vorgeben, sonst bleibt die Schenke trocken.

Die Gilde 2: Venedig



Die erste Pressemitteilung zu **Die Gilde 2: Venedig** sprach von „hunderten neuen Texten" als Pluspunkt. Wir befürchteten Schlimmes – und sollten Recht behalten! Die Erweiterung aus dem Hause Trine Games macht fast alles schlechter als das Hauptspiel und verlangt dabei sogar noch nach mehr Rechenkraft und persönlicher Leidensfähigkeit.

Für lange Zeit war Venedig eine der größten und geschäftigsten Städte Europas gewesen. Davon hat der Entwickler wohl wenig gehört. Denn die Stadt, die das Studio hier präsentiert, ist nicht viel mehr als eine Ansammlung von Hütten um einen hübschen Dogenpalast mit viel Wasser dazwischen. Außerdem sieht Trines Venedig ziemlich dürftig aus. Teilweise bleibt die Grafik weit hinter der Qualität des zwei Jahre alten Hauptspiels zurück. „Optik ist nicht alles", unken da die Puristen. Nun gut, schließlich handelt es sich ja um eine Wirtschafts-Simulation. Schauen wir uns also den Rest an!

Für eine lange Leitung allerdings gibt es keine Entschuldigung. Oftmals brauchen Aktionen im Spiel eine Weile zwischen Klick und Bestätigung. Im schlimmsten Fall führen Sie einen Kauf zweimal aus. Zudem lässt sich **Die Gilde 2: Venedig** sehr schlecht bedienen. Einige Optionen bekommen Sie nur durch haarsträubende Menü-Kombinationen zu sehen. Der Spieler muss in der Erweiterung viel mehr Kleinkram selbst übernehmen als im Hauptspiel. Ließen sich bei **Die Gilde 2** noch Handelsketten weitgehend (wenn auch sehr schlecht) automatisieren, schicken Sie nun jeden Karren einzeln zum Markt und wieder zurück. Bei einem Betrieb ist das ja noch in Ordnung. Sobald Ihre Dynastie aber wächst, gerät dieses Mikro-Management zum Geduldsspiel. Bedienkomfort geht anders! Zumal es weitaus interessantere Dinge zu tun gäbe. Denn die Jagd nach politischen Ämtern, das Werben um das andere Geschlecht und vor allem die Planung unlauterer Machenschaften gegen die Feinde sind ähnlich motivierend wie schon im Hauptspiel, gehen jedoch durch die schlechte Programmierung unter.

Für einen langen Urlaub können Sie sich anmelden, wenn Ihnen Ähnliches passiert wie uns im Test. Ein weit fortgeschrittener Spielstand ließ sich einfach nicht mehr aufrufen. Das ist ein äußerst frustrierender Bug und bei Weitem nicht der einzige. Auch in der Wegfindung der einzelnen Figuren sowie in der Grafikdarstellung offenbart **Die Gilde 2: Venedig** Schwächen. Da hilft es auch nichts, dass die Erweiterung die Verbesserungen aus **Seeräuber der Hanse** gleich mitbringt. ❏

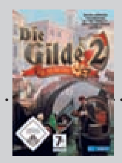
MEINE MEINUNG | Christian Schlütter



„Aus Langeweile droht der Tod in Venedig!"

Die **Gilde 2** war zwar kein Spitzenspiel, aber motivierte dank der Dynastie-Bildung über weite Strecken hinweg. Mir ist es schleierhaft, warum Jowood eine Erweiterung herausbringt, die alles schlechter macht als das Hauptspiel. Sollte nicht das Gegenteil der Fall sein? Die zwei neuen Berufe Söldner und Glaser oder die neuen Artefakte und Titel entschädigen nicht dafür, dass Trine aus dem vielversprechenden Venedig-Setting nichts gemacht hat, die Grafik mich meine Brille putzen lässt und die Menüführung so schlecht ist, dass sie in jedem Informatikkurs zum Rauswurf führen würde.

DIE GILDE 2: VENEDIG



Ca. € 30,-
10. Oktober 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Wirtschafts-Simulation
Entwickler: Trine Games
Publisher: Jowood
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: kein Kopierschutz, keine DVD-Abfrage, auch das Hauptspiel wird zum Starten nicht benötigt

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Das zwei Jahre alte Hauptspiel sah besser aus und brauchte weniger Rechenkraft.
Sound: Die deutschen Sprecher sind wie im Hauptspiel immer noch sehr gut. Der Rest ist Mittelmaß.
Steuerung: Unkomfortabel gelöste Maussteuerung, bei der Kommandos oft über drei Menüs funktionieren und Bestätigungen verzögern.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

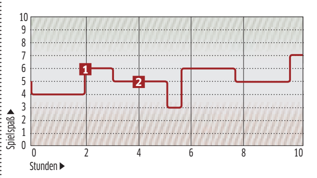
Minimum: 2,2-GHz-Prozessor, 1 GB RAM (2 GB für Vista), DirectX-9-fähige Grafikkarte, 1 GB Festplattenspeicher
Empfehlenswert: 2,8-GHz-Prozessor, 1 GB RAM (2 GB für Vista), DirectX-9fähige Grafikkarte, 1GB Festplattenspeicher

JUGENDEIGNUNG

Es gibt zwar Kämpfe im Spiel, in diesen geht es aber unblutig zu und sie sehen zudem unrealistisch aus. Sie handeln mit Alkohol und bändeln hinter verschlossenen Gardinen mit der Liebsten an.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion (v3.0)
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00



Wir testeten die Verkaufsversion, die die Versionsnummer 3.0 trägt. Mit dem korrumpierten Speicherstand traten Aufhänger genauso auf wie Abstürze. Das Spiel lädt nach, wenn Sie zum ersten Mal ein wichtiges Gebäude betreten. Das dauert für die ärmliche Grafik zu lange.

PRO UND CONTRA

- ➕ Immer noch motivierende Dynastie-Simulation und Jagd nach Ämtern
- ➕ Enthält alle vorherigen Verbesserungen, auch die aus **Seeräuber der Hanse**
- ➖ Schreckliche Menüführung
- ➖ Furchtbare Grafik
- ➖ Bugs bis hin zu zerstörten Speicherständen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **51**



e-bug installiert
Original Windows Vista®
Home Premium vor

Die Plattform für den ultimativen Gamer

100% mehr Grafik – DirectX® 10 unter Windows Vista™ bietet eine erhöhte Realitätsnähe der Spiele und ermöglicht die Darstellung deutlich verbesserter Effekte.







Crysis (dt.) USK18
Art: 110065195



Assassin's Creed
Art: 110065195



Age of Conan USK18
Art: 110065195



Komplettsystem Gamer G-2 GT SE VHP

- Gigabyte GA-P35-S3G Sockel 775, Sound Onboard, Netzwerk 1GBit Onboard inkl. PCIe 16x Slot
- Intel Core2 Duo E8400 2x 3.00GHz
- Grafikkarte 9800GT 512MB
- Silentcooler
- 2048MB DDR2RAM PC800
- 500GB Festplatte SATA2 7200rpm 16MB Cache
- 16x DVD Brenner S-ATA
- Cooler Master Designtower inkl. 500W Netzteil
- Microsoft Windows Vista® Home Premium 64Bit vorinstalliert (incl. Medium)

599,99 EUR* Art: 110065834
(*inkl. gesetzl. MwSt., zzgl. Versandkosten)

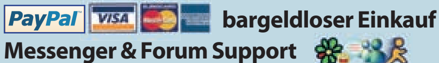


Preise sowie technische Daten entnehmen Sie bitte unserem Web Shop: www.e-bug.de



Versand bis 21 Uhr!

Bestell-Hotline: 0180-5310-616*
Mo. - Fr.: 9:00 - 21:00 Uhr // Internet: www.e-bug.de
Mail: sales@e-bug.de // ICQ: 296-239-069
* 14 Cent/Min inkl. MwSt. aus dem deutschen Festnetz; ggf. abweichender Mobilfunktarif



bargeldloser Einkauf
Messenger & Forum Support

A. FINSTER | Der Inquisitor ist eine coole Klasse, die sich am ehesten als „bitterböser Jedi" beschreiben ließe. Seine Macht-Zauber fallen aktuell aber noch übertrieben stark aus, dadurch levelt der dunkle Glaubenskrieger einfach zu schnell.

B. FINGERÜBUNG | Bossgegner sind zwar groß und wundervoll gestaltet, boten während unserer Tests aber keine echte Herausforderung – Heiltränke einwerfen, draufhalten, Sieg.

C. ABWECHSLUNG | Steppen, Wüsten, Dschungel, Wälder – nur einige der vielen Grafik-Sets, die man in **Sacred 2** durchstreift.

AUF DVD
• Video zum Spiel

AUF EXTENDED-DVD
• Demo

Sacred 2: Fallen Angel

Von: Felix Schütz

Ascaron verfehlt sein Ziel, ein bugfreies Spiel abzuliefern. Spaß macht's trotzdem!

Vergangene Ausgabe lehnten wir es ab, **Sacred 2** eine Wertung zu geben. Der Grund: Die Version stand zwar kurz vor Release, war aber eben noch nicht fertig. Mittlerweile ist Ascarons gewaltiges Action-Rollenspiel erhältlich, sogar ein Patch und ein Hotfix sind bereits erschienen. Die Fans kauften, sie jubelten – und sie klagten. **Sacred 2** ist ein klasse Spiel, aber auch eines, das unter spürbaren Bugs leidet.

Regelmäßige Abstürze waren das häufigste Problem, das unseren Test auf zwei völlig unterschiedlichen Rechnern erschwerte. Aber auch andere Bugs erlebten wir reichlich: So merkt sich das Programm beispielsweise nicht die individuelle Tastenbelegung des Spielers – immerhin, mit einem Trick (nachzulesen auf Seite 90) umgehen Sie diese Tücke. Häufig setzt die KI von Begleitern oder Gegnern aus – da versagt mal die Wegfindung oder aber ein Feind wehrt sich einfach nicht. Spielerisch belanglos, aber irre nervig: Die Kommentare mancher NPC-Begleiter werden in Kämpfen sinnlos hintereinander abgespult, immer und immer wieder, teils über Minuten hinweg. An anderer Stelle fehlte mal eben ein Teil der Spielwelt, eine Brücke wurde unsichtbar oder ein Quest-Gegner steckte in der Vegetation fest und war für uns dadurch unerreichbar. Dass all



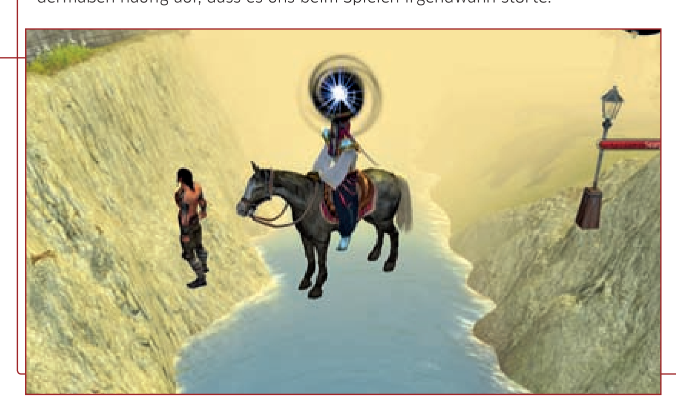
KLASSISCH | Riesenratten, Minotauren, Drachen und Elfen – **Sacred 2** bietet typisches Fantasy-Design.

DIE BUGS IN SACRED 2

Mit technischer Sauberkeit wollte sich Sacred 2 hervortun. Dieses Vorhaben ist gründlich gescheitert: Hier sehen Sie eine kleine Auswahl an Bugs, unter denen das Spiel trotz Patch (!) noch leidet.

SCHLIMME BUGS

- **Regelmäßige Abstürze**
  Der schlimmste Bug: Das Spiel stürzt einfach ab. Dies trat auf unseren beiden völlig unterschiedlichen Testsystemen in Abständen zwischen 30 Minuten und bis zu zwei Stunden auf. Immerhin: Dank der Quicksave-Funktion verliert der Spieler in der Regel keinen nennenswerten Fortschritt. Trotzdem nervig!
- **Teile der Spielwelt verschwinden**
  Dass eine Brücke (siehe Bild) unsichtbar wird, lässt sich verschmerzen. Anders ist es, wenn sich Teile der Spielwelt in ein großes, graues Rechteck verwandeln – das Problem trat selten auf, machte aber einen Neustart des Spiels erforderlich.
- **KI-Aussetzer**
  Ob Gegner, NPC-Begleiter oder der Doppelgänger des Inquisitors: Hin und wieder greifen die KI-gesteuerten Figuren einfach nicht mehr in den Kampf ein. Der schlimmste Fall: Ein Boss-Monster verweigerte uns jede Gegenwehr!
- **Störrische Reittiere**
  Oft reagieren die Reittiere nicht auf den Rufen-Befehl. Das Problem trat bei uns dermaßen häufig auf, dass es uns beim Spielen irgendwann störte.



NICHT GANZ SO SCHLIMME BUGS

- **Quest-Bugs**
  So manche Nebenquest ließ sich ohne einen Neustart nicht beenden. Da fehlten hier mal die nötigen Items, an anderer Stelle waren Gegner verschwunden – dank Quicksave nicht mehr ganz so dramatisch.
- **Fehlerhafte Darstellung von Items**
  Selten wurden Rüstungsteile an unserem Helden verdreht dargestellt. In zwei Situationen waren Items in unserem Inventar unsichtbar und nahmen eine viel zu große Menge an Feldern ein.
- **Sprachsamples in der Endlosschleife**
  Für das Gameplay unwichtig, aber nervig: KI-Begleiter spulen von Zeit zu Zeit ihre Kommentare (etwa „Alle Mann zu mir!") in einer irren Frequenz hintereinander ab – ohne Pause und über Minuten hinweg.
- **Probleme in der Wegfindung**
  Gelegentlich verheddert sich die Spielfigur in der Spielwelt oder läuft erst einige Runden um ihr Reittier herum, bevor sie endlich aufsteigt. KI-Begleiter werden vor die Füße des Spielers teleportiert, das ist in engen Gängen nervig.



diese Fehler nicht an unseren Test-Rechnern liegen, sondern schlichtweg Schuld des Programms selbst sind, das beweisen die offiziellen Ascaron-Foren – dort werden sämtliche von uns beobachtete Bugs nebst vielen weiteren von Spielern ausführlich kritisiert.

Trotz der technischen Mängel ist Sacred 2: Fallen Angel schlichtweg eines der besten Hack'n'Slay-Action-Rollenspiele seit Jahren. Der durchdachte Spielablauf treibt den Spieler unweigerlich in eine Motivationsspirale aus Erfahrungspunkten, Levelaufstiegen und vielen, vielen Beutestücken. Die wichtigsten Lektionen der seit Diablo 2 berüchtigten Suchtformel kultiviert Sacred 2 mit Leichtigkeit.

Fortwährend Monster verprügelnd, stiefelt der Held durch eine Fantasy-Welt, die so gigantisch ist, dass man die talentierten Leveldesigner von Ascaron glatt des Größenwahns bezichtigen will. Die aus abwechslungsreichen Klimazonen bestehende und von Dungeons, Dörfern und Städten durchsetzte Umgebung hat aber auch einen Nachteil, der fast so gewaltig ist wie sie selbst: Aufgrund ihrer Größe erfordert die Spielwelt viele lange Fußmärsche. Die schon früh käuflichen Reittiere machen dies zwar erträglicher, doch mehr Schnellreiseportale oder am besten gleich eine Art manueller Teleportationszauber hätten den Spielablauf flotter und unterhaltsamer gestaltet.

Die sechs Klassen, vor allem Schattenkrieger und Inquisitor, sind für das Genre angenehm unverbraucht und sehr schön designt: Sie spielen sich unterschiedlich und erstrahlen schon kurz nach Spielbeginn in prächtigen Rüstungen, während ihre Zauber ein effektreiches Spektakel auf dem Bildschirm entfachen. Andere Action-Rollenspiele dürfen neidisch sein!

Schon nach wenigen Spielminuten überrascht die fürs Genre untypische Art der Charakterentwicklung: Fähigkeiten erlernt man nicht über Talentbäume, sondern über zufällig erbeutete Runen. Sprich: Schon nach wenigen Levels beherrscht der Held theoretisch alle seine Zauber, Auren und Spezialattacken. Das ist einerseits toll, weil man sich so nie wie ein totaler Waschlappen fühlt, andererseits glaubt man dadurch schon früh, die attraktivsten Seiten seiner Spielfigur zu kennen. Doch auf Dauer beweist die Charakterentwicklung eben doch so einige Finesse: Spezialfähigkeiten wer-



KEILEREI | Zuweilen stolpert man unversehens in solche unterhaltsamen Massenschlachten.



PASST NICHT | Der Drache schwebt halb in der Luft – solche Detailmängel erlebt man leider oft in **Sacred 2**.



▲ **STANDARD** | Das Spiel erschlägt einen mit simplen Nebenquests – weniger, dafür spannendere Aufträge hätten uns aber viel besser gefallen.

▶ **BEFRIEDIGEND** | In Kämpfen zeigt **Sacred 2** aufwendige Animationen und Effekte, das wird auch nach vielen Stunden nicht langweilig.

TASTENBELEGUNG: DO IT YOURSELF!

Mit diesem Trick merkt sich Sacred 2 Ihre individuelle Tasten-Einstellung:

Schritt 1: Tastenbelegung den eigenen Wünschen anpassen. Spiel beenden.
Schritt 2: Je nach verwendetem Betriebssystem in diesen Ordner wechseln:
• Windows XP:
C:\Dokumente und Einstellungen\USER\Lokale Einstellungen\Anwendungsdaten\Ascaron Entertainment\Sacred 2\
• Windows Vista:
C:\Users\USER\AppData\Local\Ascaron Entertainment\Sacred 2\

Beachten Sie: Der Begriff „USER" ist ein Platzhalter und steht für den Namen Ihres aktiven Windows-Profils. Falls Ihnen diese Ordner nicht angezeigt werden, begeben Sie sich in der Systemsteuerung in „Ordneroptionen". Dort aktivieren Sie unter „Ansicht" das Häkchen „Alle Dateien und Ordner anzeigen".

Schritt 3: Öffnen Sie die Datei options.txt und suchen Sie folgende Stelle:

```
key_bindings = {
    binding_attributes = 46,
}
```

Kopieren Sie diesen Datensatz in die Zwischenablage (Strg+C).
Hinweis: Zwischen „binding_attributes = 46," und „}" steht Ihre Tastenbelegung!

Schritt 4: Erstellen Sie im gleichen Verzeichnis die Datei optionscustom.txt. Fügen Sie dort den Datensatz ein (Strg+V) und speichern Sie die Datei. Fertig!

Quelle: http://forum.sacred-game.com/index.php

den über ein ausgefeiltes System im Laufe der Zeit bis zu drei Mal aufgewertet und dem eigenen Stil angepasst; zusammen mit zehn frei wählbaren Talent-Bereichen und sechs Charakterwerten bieten die Helden in Sacred 2 mehr Abwechslung und Tiefgang, als man ihnen auf den ersten Blick zutrauen würde. Hinzu kommt der für Action-Rollenspiele so wichtige Sammelspaß: Dank sockelbarer Gegenstände, seltener kostbarer Items und Rüstungssets entwickelt man schnell das Bedürfnis, mit seiner Beute anzugeben.

Die tollen Menüs sollten zukünftigen Konkurrenzspielen als Vorbild dienen. Das Inventar ist aufgeräumt, verständlich und mit klugen kleinen Extras versehen: Neben einer automatischen Sortierfunktion genießt man etwa die Möglichkeit, Items blitzschnell unterwegs zu verkaufen – regelmäßige Besuche beim Händler werden somit überflüssig. Auch die Karten – Minimap wie auch die große Gesamtübersicht – sind fabelhaft gelungen. Ebenso die Talent- und Attributefenster: Sie sind ohne jeden Tadel. Prima, Ascaron! Unverständlich aber, warum das Quest-Tagebuch so nutzlos ausfällt – in der Praxis ist es sogar deutlich praktischer, Quests direkt auf der Übersichtskarte zu wählen.

Story und Quests entpuppen sich als notwendiges Beiwerk, nicht jedoch als Attraktion: Die meisten Nebenaufgaben bestehen aus simplen Botengängen oder Vernichtungsmissionen, oft fühlt man sich mehr beschäftigt als unterhalten. Witzige Ausnahmen sind selten, etwa wenn man für einen Gastauftritt der Rockband Blind Guardian einige Instrumente beschaffen soll.

Viel besser gefällt uns die Atmosphäre: Ascaron beweist Sinn für Humor, lässt sämtliche Helden und Gegner mal kernige, mal süffisante Kommentare während der Kämpfe abspulen, die – wären sie nicht so übertrieben oft zu hören – auch auf Dauer zum Grinsen verleiten könnten. Die exzellente Grafik leistet ihren wertvollen Beitrag, mit hochdetaillierten Texturen, einer glaubhaften Spielwelt ohne störende Ladezeiten und feinen Licht- und Zaubereffekten. Wer die Collector's Edition und einen höllisch schnellen Rechner besitzt, darf für Texturen gar die Qualitätsstufe „Elite" wählen, auch wenn die sichtbaren Unterschiede im Spielablauf kaum auffallen.

Auch online und kooperativ ist Sacred 2 spielbar, entweder über LAN-Netzwerk oder über die sicheren Ascaron-Server. Wir spielten diese Modi jedoch nur kurz an – aufgrund der Bugs fühlten wir uns zu oft aus einem vernünftigen Zusammenspiel im Team herausgerissen. Da warten wir doch lieber noch einige Patches ab. ❑

MEINE MEINUNG |

Felix Schütz



„Mehr Abstürze als in der Beta-Version? Das geht doch nicht!"

Liebe Qualitätssicherung – die 79 geht auf eure Kappe. Selbst nach dem Release-Patch gibt's einfach noch zu viele Bugs! Nicht so schlimm wie damals bei **Gothic 3**, nein, aber immer noch schlimm genug, um die eigentlich verdiente Wertung im mittleren 80er-Bereich abzugraben. Warum nicht höher? Weil mir die wunderschöne, aber auch irre große Spielwelt zu viele Laufwege abverlangt, weil Quests und Story mich schnell kalt lassen, weil mir auf Dauer die Abwechslung fehlt. Trotzdem: **Sacred 2** ist (zumindest bis zum Release von **Diablo 3**) die erste Wahl für Action-Rollenspieler – falls noch weitere Patches folgen!



DAS HAT STIL | Rüstungsteile sind direkt an der Spielfigur sichtbar und sehen – speziell bei der Seraphim – zum Teil verboten gut aus.



ROUTINE | Schnell hat man alle Fähigkeiten seiner Klasse gelernt – anstelle neuer Zauber lockt danach nur noch das „Feintuning" von Talenten.



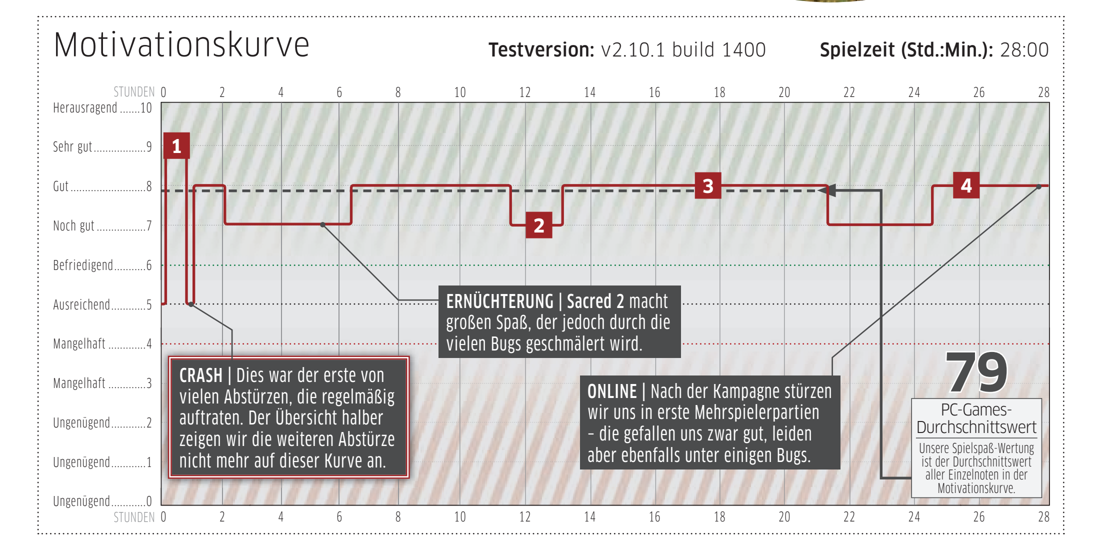
WOW! | Tolle Grafik, sechs interessante Klassen, super Sprecher – **Sacred 2** legt gewaltig los.

BUG-ALARM! | Der erste Bossgegner ist für uns unsichtbar und wehrt sich nicht – so eine Enttäuschung.



DURCHGEBISSEN | Trotz aller Bugs greift die wichtige Suchtspirale, die zum Weiterspielen motiviert.

BEWÄHRT | Nach vielen Stunden zeigt sich: Quests und Story werden nicht mehr besser. Dem unverwüstlichen Spielprinzip tut das keinen Abbruch.



DER KOPIERSCHUTZ: SECUROM BEI SACRED 2

Nachdem Electronic Arts für seine Kopierschutz-Lösung bei Spore und Mass Effect derbe Kritik seitens der Käufer einstecken musste, setzt Ascaron in Sacred 2 auf eine „sanfte" Version des Kopierschutzes. Hier beantworten wir die wichtigsten Fragen.

Ist das der gleiche Kopierschutz wie auch bei Spore?
Ja und nein. Zwar handelt es sich um SecuROM, aber in einer „milden" Form.

Muss beim Spielen die DVD im Laufwerk liegen?
Nein

Muss ich mein Spiel denn überhaupt online aktivieren?
Bei der Installation wird eine aktive Internetverbindung benötigt, nicht aber beim Spielen.

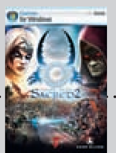
Wie oft kann ich Sacred 2: Fallen Angel aktivieren?
Mit dem Kauf des Spiels erwerben Sie seine Lizenz – Sie dürfen Sacred 2 so oft installieren, wie Sie wollen.

Muss ich das Spiel neu aktivieren, wenn ich Hardware austausche?
Das Austauschen einzelner Komponenten erfordert keine neue Aktivierung.

Kann ich das Spiel auch mehrmals installieren?
Ja! Ein Exemplar des Spiels kann auf zwei Rechnern gleichzeitig installiert sein. Diese Versionen können nicht zur selben Zeit im Online-Spiel genutzt werden, wohl aber im LAN. Will man das Spiel auf einem weiteren Rechner installieren, muss es zunächst auf einem der zwei PCs deinstalliert werden.

Und wenn ein PC kaputtgeht? Ist die Zweit-Installation dann futsch?
Falls ein Rechner defekt ist, kann auch der Kundenservice von Ascaron die Deinstallation durchführen.

SACRED 2: FALLEN ANGEL



Ca. € 40,-
2. Oktober 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Ascaron
Publisher: Deep Silver/Ascaron
Sprache: Deutsch

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Aufwendige, sehr moderne Grafik mit gestochen scharfen Texturen, guten Animationen und schönen Licht- und Wassereffekten. Weitsicht wird von dichtem, unschönem Nebel verschleiert.
Sound: Durchweg tolle Sprecher, gute Musik, die sich in Kämpfen aber ständig wiederholt. Arg trashiger Titelsong der Band Blind Guardian.
Steuerung: Klasse bedienbare Menüs, sehr gute Karten, aufgeräumtes Inventar – nur das Quest-Tagebuch ist furchtbar unübersichtlich.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Kooperatives Spiel und PvP, sowohl im LAN als auch online auf Ascaron-Servern
Zahl der Spieler: 16 Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon 64 3000+/P4 3,2 GHz, 1 GB RAM, Geforce 7600 GT/ Radeon X1600 Pro
Empfehlenswert: Athlon 64 X2 6000+/ Core 2 Duo E8500, 2 GB RAM, Geforce 8800 GTS/Radeon HD 4850

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Kämpfe gegen Menschen und Monster bilden den Kern des Spiels. Dabei sind (abschaltbare) Bluteffekte zu sehen, etwa bei Zaubern des Inquisitors. Die Kämpfe werden vom Helden wie auch von den Gegnern ironisch kommentiert.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir spielten Sacred 2 mit dem ersten Patch sowie dem erstem Hotfix. Es traten enttäuschend viele Bugs auf, Abstürze inklusive. Informationen zu weiteren Patches lagen uns zum Redaktionsschluss nicht vor.

PRO UND CONTRA

- + Riesige, detaillierte Spielwelt
- + Sechs coole Klassen
- + Zum Teil eindrucksvolle Grafik
- + Reichlich Humor und Insider-Gags
- + Großartige (wenige) Sprecher
- + Durchdachtes Inventar
- + Exzellente Ingame-Karten
- + Süchtig machende Item-Hatz
- + Nützliche Reittiere
- − Einige sehr störende Bugs
- − Extrem lange Laufwege
- − Quests auf Dauer eintönig
- − Langweilig erzählte Story
- − Kampf-Musik wiederholt sich
- − Schlechtes Quest-Tagebuch

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 79



World of Warcraft



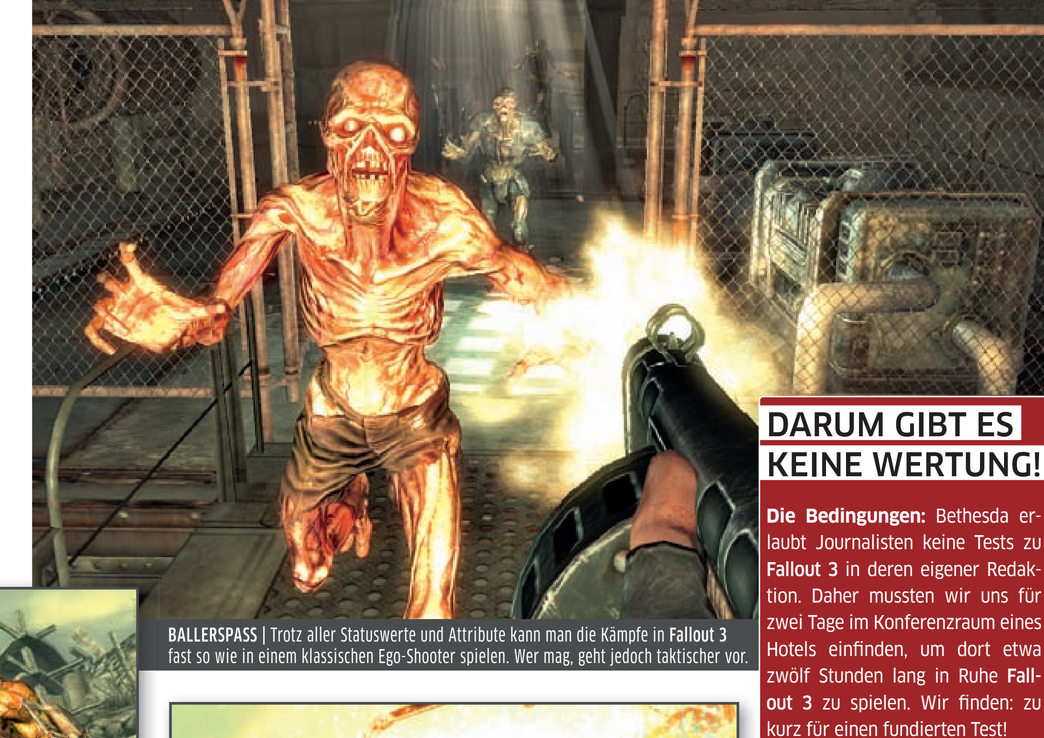
Blizzard
Entertainment



WORLD OF WARCRAFT
WRATH of the LICH KING
ERHÄLTLICH AB 13. NOVEMBER 2008

Von: Felix Schütz

Zwölf Stunden Spielzeit – nicht genug für eine finale Wertung, doch aber dafür: Fallout 3 ist einfach klasse!



BALLERSPASS | Trotz aller Statuswerte und Attribute kann man die Kämpfe in **Fallout 3** fast so wie in einem klassischen Ego-Shooter spielen. Wer mag, geht jedoch taktischer vor.



ANVISIEREN | Im Rahmen der spannenden Hauptquest treffen wir auf diesen riesigen Super-Mutanten. Zum Glück haben wir uns …

ABFEUERN | … Sekunden zuvor einen handlichen Mini-Atombombenwerfer geschnappt – zwei Treffer reichen aus, um den Koloss zu bezwingen.

DARUM GIBT ES KEINE WERTUNG!

Die Bedingungen: Bethesda erlaubt Journalisten keine Tests zu **Fallout 3** in deren eigener Redaktion. Daher mussten wir uns für zwei Tage im Konferenzraum eines Hotels einfinden, um dort etwa zwölf Stunden lang in Ruhe **Fallout 3** zu spielen. Wir finden: zu kurz für einen fundierten Test!

Die Screenshots: Alle Bilder auf dieser Doppelseite wurden von uns erstellt, mussten aber von Bethesda freigegeben werden. Daher gibt's auch noch kein Test-Video.

Die Wertung: Wir lehnen es ab, unter solchen Bedingungen ein finales Urteil abzugeben. Da wir Ihnen dennoch eine Kaufberatung vor dem Release des Spiels bieten wollen, nahmen wir an der Veranstaltung teil. Der „richtige" Test folgt im nächsten Heft.

Fallout 3

Nein, noch gibt's keine Wertung für **Fallout 3**. Der simple Grund: Entwickler Bethesda (**The Elder Scrolls 4: Oblivion**) erlaubt keine umfangreichen und damit fundierten Tests seines Endzeit-Rollenspiels – mehr dazu im Kasten oben. Wir machten das Beste aus der Situation, spielten das Endzeit-Rollenspiel etwa zwölf Stunden in der deutschen PC-Version – und hatten einen Mordsspaß!

Das Konzept geht auf. Fallout 3 spielt sich ein wenig wie eine kompaktere, bitterböse Version von **Oblivion** – mit weniger Schwächen, aber umso mehr Stärken. Man beginnt mit seiner eigenen Geburt, legt in den Armen des Vaters Geschlecht und Aussehen fest. Zeitsprünge folgen, sie zeigen das Leben in der Vault 101 – jenem unterirdischen Bunker, den es am Ende des Tutorials in einer dramatischen Flucht zu verlassen gilt, hinaus in die postnukleare Einöde, die einst Washington D.C. war. Ab hier zeigt **Fallout 3**, was in ihm steckt: ein episches, erwachsenes Rollenspiel.

Die riesige Spielwelt ist beeindruckend grau und hässlich, im positiven Sinn: Bethesda bleibt seiner Linie treu und inszeniert die Umgebung so trostlos und stimmungsvoll, wie es die Grafikengine nur zulässt. Eben die stößt aber auch an ihre Grenzen: Weder die Polygondichte noch die Texturauflösung werden Grafikfetischisten begeistern, auch manche Animationen der vielen NPCs wirken eher ungelenk denn elegant. Trotzdem sieht das Spiel sehr gut aus: Das Gegner- und Charakterdesign ist fabelhaft, die Weitsicht in der Oberwelt schlicht beeindruckend. Wer schnurstracks losmarschiert und einfach nur erkunden will, wird zwei Dinge feststellen. Erstens: Gegner leveln, anders als in **Oblivion**, nicht mit dem Spieler mit und sind anfangs noch zu stark für unerfahrene Helden. Zweitens: Wohin man auch geht, es wartet Interessantes, Faszinierendes, Bedrückendes auf Entdeckung – meist in Form von klugen Quests.

Überraschend wenige Aufträge waren gleichzeitig in unserem Tagebuch aktiv, die Übersicht ging uns also nie verloren. Dafür hatten es die Aufgaben in sich: So retteten wir etwa ein kleines Dorf vor der Unterdrückung durch eine Art modernen Vampir-Clan, indem wir in exzellent geschriebenen Dialogen mit diplomatischem Geschick vorgingen. Wir hätten jedoch auch Gewalt einsetzen oder das Dorf seinem Schicksal überlassen, uns sogar



ERKUNDUNG | Dank Schnellreisesystem fallen Fußmärsche in der riesigen Welt niemals nervig aus.

ORIGINELL | Die erste halbe Stunde spielt man Stationen der eigenen Kindheit und Jugend nach – ein toll gemachtes Tutorial.

MEINE MEINUNG | *Felix Schütz*

„Nicht das beste Rollenspiel aller Zeiten. Aber sicher eines der besten seit Jahren.“

Bitte verzeihen Sie mir! Nur zwei Seiten, keine Wertung – mich stört das ebenso wie Sie. Nur zu gerne hätte ich Ihnen ausführlich die Vor- und Nachteile des Spiels aufgezeigt, Ihnen ein tolles Video präsentiert und eine dicke, fette Wertung unter den Artikel geschrieben – doch unter diesen Bedingungen (siehe Kasten auf der Seite links) werden Sie hoffentlich verstehen, warum wir uns für diesen Weg entschieden haben. Dennoch ist Kaufberatung unsere Pflicht – und hier ist sie: Sollen Sie **Fallout 3** kaufen? Ich sage: ja! Ich hatte solchen Spaß an dem Spiel, ich hätte gerne freiwillig meine Nächte geopfert, um mehr davon zu sehen. In der nächsten Ausgabe folgt dann der große „richtige“ Test; wenn sich bis dahin keine Motivationslöcher oder Bugs zeigen, rechne ich mit einer tollen Wertung im hohen 80er-Bereich.



AUSWAHL | Pistolen, Jagd- und Schrotgewehre, Energiewaffen, Raketen- und Flammenwerfer – es gibt reichlich gelungene Waffen in **Fallout 3**.



TAKTISCH | Kämpfe lassen sich pausieren, dann visiert man Trefferzonen gezielt über dieses saubere Menü an. Ein System, das gut funktioniert.

auf die Seite der Vampire schlagen können – praktisch alle Quests und Dialoge boten eine verlockende Vielfalt an Antworten, stets getragen von guten, oft sehr guten deutschen Sprechern. Nicht alle Quests waren perfekt, nein – als wir etwa eine Plage mutierter Ameisen in einem U-Bahn-Tunnel ausrotten sollten, langweilte uns der triste Level schnell. Doch solche Aufträge bildeten die Ausnahme.

Einfach wunderbar ist die Charakterentwicklung: Reichlich Talente, Attribute und Skills gibt es zu lernen, die jedoch so übersichtlich und verständlich präsentiert werden, dass auch Einsteiger sorgenfrei loslegen können. Je mehr Levels man erreicht, desto befriedigender ist das Verteilen der Talentpunkte, da sich die Steigerungen oft direkt auswirken – etwa wenn man urplötzlich neue Dialog-Optionen genießt oder Waffen aufwerten darf, die einem Minuten zuvor noch verwehrt waren. So macht die Charakterentwicklung ordentlich Spaß.

Viel wurde gerätselt: Kann ein **Fallout**-Spiel mit Echtzeit-Kampfsystem in der Ego-Sicht funktionieren? Aber ja! In Kämpfen steuert man wie in einem Ego-Shooter, kann Talente und Attribute zur Not völlig ignorieren und einfach den Ballerspaß genießen – **Fallout 3** bietet das. Aber wer taktisch und effizient vorgehen will, aktiviert das V.A.T.S.-System, eine Art Zeitlupen-Funktion, in der man Körperteile gezielt anvisiert – die Trefferchance wird durch die eigenen Statuswerte definiert. Dieser Mix aus Action und Überlegung macht Laune und funktioniert tadellos – zumal wir nach etwa zehn Stunden ein ganzes Arsenal netter Schießprügel besaßen, von der Uzi über die Minigun bis hin zum tragbaren Atombombenwerfer.

Die PC-Umsetzung zeigt manche Schwächen der Konsolenversionen, ist aber insgesamt deutlich schöner geworden als bei **Oblivion**: Das Inventar ist angenehmer zu bedienen, die gut lesbare Schrift ist auch auf Deutsch frei von Abkürzungen und Kämpfe gehen mit der Maus locker von der Hand. Da die Ladezeiten am Heim-Computer zumindest auf flotten Rechnern nichtexistent und die Texturen einen guten Tick schärfer als in den Konsolenversionen sind, können wir die PC-Fassung wärmstens empfehlen. ❑

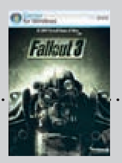
EINE ROLLE SPIELEN | Die gut geschriebenen Dialoge lassen viel Raum für gute, böse, neutrale, ablehnende oder listenreiche Entscheidungen.

DIE DEUTSCHE VERSION

Verwirrend: Erscheint Fallout 3 in Österreich ungekürzt?

Die in Deutschland erscheinende Version von **Fallout 3** ist definitiv um harte Splatter-Effekte gekürzt. Dem Gerücht, in Österreich und der Schweiz werde eine deutschsprachige Version mit allen Gewaltszenen erscheinen, entgegnete Bethesda: Es werde für Deutschland, Österreich und die Schweiz eine einheitliche, gekürzte Version geben. Nur die internationale Fassung enthält somit alle Gewaltszenen. Enttäuschend: Auf weitere Nachfragen hat Bethesda nicht mehr reagiert. (Stand: 7. Oktober 2008)

FALLOUT 3



Ca. € 50,-
31. Oktober 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Bethesda Softworks
Publisher: Ubisoft
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Bei Redaktionsschluss (Stand: 15. Oktober) lagen hierzu keine Informationen vor, die reichen wir auf pcgames.de nach.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Manche Textur könnte schärfer sein, die Spielumgebung ist extrem grau und trist. Dennoch gefällt der Look – dank hoher Weitsicht, tollem Figurendesign und spektakulären Zeitlupen in Kämpfen.
Sound: Prima! Meist sehr gute deutsche Sprecher, ordentlich eingesetzter, atmosphärischer Soundtrack.
Steuerung: Ungewohnt: Eine Taste zum Rennen gibt es nicht. Das Inventar listet Items untereinander auf, die Menüs sind etwas umständlich. Der Rest ist im grünen Bereich: **Fallout 3** spielt sich am PC besser als auf Konsolen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Wir konnten **Fallout 3** nicht auf eigenen Rechnern testen. Unser von Bethesda vorgegebenes System war ein Core 2 Quad Q9450@ 2,66 GHz/2,67 GHz mit 4 GB RAM, einer Geforce 9800 GT und Windows Vista. Das Spiel ruckelte gelegentlich.

JUGENDEIGNUNG

USK: Keine Jugendfreigabe
Dialoge, Kämpfe, Quests – allesamt düster und oftmals unmoralisch. Wer mag, darf eine böse Rolle spielen und zahllose Schicksale besiegeln – auch die von Zivilisten. Die deutsche Fassung ist in Kämpfen stark gekürzt, dort gibt es keine Blut- oder Splattereffekte zu sehen.

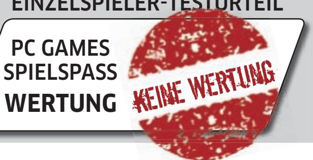
DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir spielten die PC-Version 1.0.0.12. Inhaltliche Bugs traten praktisch nicht auf. Das Spiel stürzte selten ab, war aber auch noch nicht fertig optimiert.

PRO UND CONTRA

- \+ Gut dosierte, fesselnde Quests
- \+ Große, beklemmende Spielwelt
- \+ Glaubhafte, interessante NPCs
- \+ Gute deutsche Übersetzung
- \+ Spannende Charakterentwicklung
- \+ Durchdachtes Kampfsystem
- \+ Große Entscheidungsfreiheit
- \+ Clevere, gut geschriebene Dialoge
- \+ Pechschwarzer **Fallout**-Humor
- − Trister (konsequenter) Grafikstil
- − Teils unscharfe Texturen
- − Eintönige Untergrund-Levels
- − Leicht „konsolige“ Menüs
- − Deutliche Zensur der dt. Version

EINZELSPIELER-TESTURTEIL





LEBENSRETTER | Nett wirken sie nicht, die Zeloten. Aber sie heilen gut, also seien Sie freundlich.



HINGUCKER | So schaut WAR aus, wenn man das Interface ausblendet und die Kamera schwenkt.

Warhammer Online: Age of Reckoning

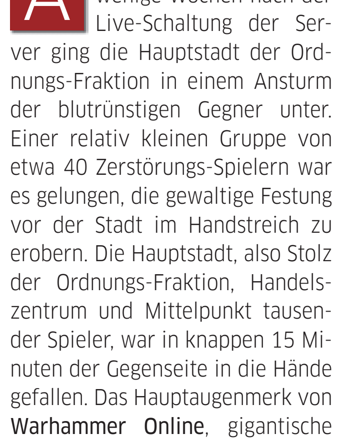
GETESTET – ABER NICHT GANZ

Dass MMORPGs in späteren Levels stark an Reiz verlieren können, zeigt gerade Age of Conan (abgewertet: 73 %). Beachten Sie, dass wir Warhammer aus Zeitgründen nur bis zu erreichten 20er-Stufen (von 40) bewerten. Bei Bedarf folgt ein Nachtest.

Von: Robert Horn, Stefan Weiss, Thomas Weiß

Wo immer WoW einen Spielspaß-Spalt freilässt: WAR versucht ihn zu füllen.

AUF DVD
• Video zum Spiel



Altdorf brannte. Bereits wenige Wochen nach der Live-Schaltung der Server ging die Hauptstadt der Ordnungs-Fraktion in einem Ansturm der blutrünstigen Gegner unter. Einer relativ kleinen Gruppe von etwa 40 Zerstörungs-Spielern war es gelungen, die gewaltige Festung vor der Stadt im Handstreich zu erobern. Die Hauptstadt, also Stolz der Ordnungs-Fraktion, Handelszentrum und Mittelpunkt tausender Spieler, war in knappen 15 Minuten der Gegenseite in die Hände gefallen. Das Hauptaugenmerk von Warhammer Online, gigantische PvP-Schlachten um die Vormacht der Fraktionen, war also innerhalb nicht mal eines Tages erledigt.

Ein Fehler, der viele Spieler erschrocken aufhorchen lässt. Denn laut Entwickler Mythic sollten Belagerungen der Hauptstädte episch sein und Wochen, ja sogar Monate andauern und von Hunderten angegangen werden. Was nun auf dem europäischen Server Karak Eight Peeks passiert war, weist beängstigende Parallelen zum katastrophal gescheiterten End-Content von Age of Conan auf: Der Inhalt funktionierte nämlich nicht, vertrieb die Spieler in einem Massenexodus von den Servern.

Ähnliche Ängste kursieren nun in der Warhammer-Welt. Die ersten fleißigen Spieler haben inzwischen die Maximalstufe 40 erreicht. Viel schneller, als Mythic das erwartet hat. Nun liegt es an den Machern, die Belagerungsschlachten entsprechend anzupassen und den beiden Fraktionen Lebensinhalt zu verpassen. Denn ansonsten macht das Online-Rollenspiel eine ganze Menge richtig.

Zwei Fraktionen und 20 Klassen stehen zur Verfügung, eine



SPRECHE DEUTSCH? | „Die kritische Zerschmetterin" – manche Übersetzung braucht Feinschliff.

LEIBHAFTIGER LARZ | Wenn Gegner so heißen, haben sie vielleicht einen Kistenschlüssel bei sich …



ROLLENSPIEL-TYPISCH | Eine Gruft. Fackeln flackern. Särge knarzen. Geister jaulen.

ANGRIFF! | Trolle überfallen während einer öffentlichen Quest ein Dorf. Wir spielen Retter.

HARTE NUSS | Zum Ende einer Public Quest erscheinen meist Bossmobs mit Heldenstatus.

beachtliche Zahl. Neben wilden Nahkämpfern wie Chaosbarbar oder Elfen-Schwertmeister gliedern sich Heiler, Fernkämpfer und rüstungsstrotzende Krieger (Tanks) in das typische MMORPG-Gesamtbild ein. Jede Klasse besitzt dabei ein mehr oder weniger ähnliches Pendant auf der Gegenseite. Der Dunkelelfen-Jünger des Khaine entspricht beispielsweise dem imperialen Sigmarpriester – so fühlt sich keine Partei übervorteilt. Zudem funktionieren sämtliche Klassen im PvP; ein wichtiger Punkt. Sogar Tanks, deren bisherige Rolle in solchen Scharmützeln eher zweitrangig war, haben dank gehöriger Rüstung und Kollisionsabfrage jede Menge Spaß. Wenn erst einmal eine Wand dieser Gepanzerten auf sie zurollt, sollten leichte Nahkämpfer auf der Hut sein.

Grundsätzlich gilt: In **Warhammer** herrscht Krieg. An jeder Ecke. Das beginnt schon in den Startgebieten: Zwerge etwa prügeln sich durch eine ihre Mine belagernde Armee von Grünhäuten, Anhänger des Chaos überfallen ein imperiales Dorf. Wie das Spiel die Questwilligen dabei an die Hand nimmt, ist vorbildlich. Jede Aufgabe wird nicht nur ausführlich erklärt, ein roter Kreis auf der Gebietskarte zeigt auch sofort an, wo das Gesuchte zu finden ist. Die deutsche Übersetzung der Questtexte ist dabei nahezu abgeschlossen, nur hin und wieder begegneten uns englische Begriffe.

Wie auf Schienen gleiten Sie mühelos von Quest zu Quest, stauben Belohnungen ab und leveln fix Richtung Obergrenze. Trotz der Leichtigkeit ist nicht zu verschweigen, dass sich die Aufgaben an sich kaum hervortun.



SCHAFFBAR? | Größe sagt nichts über Stärke aus. Zum Glück sind wir dem Vieh ebenbürtig.



WAR-DRESSCODE | In voller Montur schauen die Tanks (defensive Nahkämpfer) ungemütlich aus.

WAS WA(H)R IST

Entwickler geben Versprechungen. Und haben zuweilen Mühe, sie bis zur Veröffentlichung des Spiels umzusetzen. Siehe Age of Conan, PvP: ungepatcht. Durchs Funcom-Fiasko wachgerüttelt, legen wir die Aussagen von Senior Designer Jeff Hickman bei Mythic auf die Wahrheitswaage.

„Wir verschmelzen PvE und RvR zu einer Einheit."
Mission erfolgreich. Jedenfalls innerhalb der ersten Helden-Hälfte – also bis Stufe 20 – kreuzen PvE-und RvR-Quests auf motivierende wie stimmige Weise einander. Dass Belohnungen durch Einfluss- oder Erfahrungspunkte in ihrer Wirkung beide Spielaspekte umfassen, schmeckt nach **WoW** wie ein Sahnehäubchen: Blizzards Konkurrent unterscheidet zwischen PvP- und PvE-Ausrüstung. Wer mehrstündige Raids jede Woche stemmt, darf die darin hart erkämpfte Ausrüstung also auch in Spieler-Duelle mitnehmen.

„Ich zähle den WAR-Start zu den geschmeidigsten des Genres."
Zum Release funktionierten die Server trotz des Ansturms felsenfest. Downtimes gibt es selten und wenn, dann zu humanen Zeiten. Gratulation, Mythic. Normalerweise fliegt zur Anfangszeit immer alles in die Luft. Gefährliches Genre.

„Wir sind fertig, könnten jetzt veröffentlichen." (Anfang 2008)
Das war geflunkert. Von „Feature-komplett" war die Rede, davon, dass man nur noch Balancing betreiben müsste, der Rest aber fertig wäre. Dann kam etwa acht Wochen vor Veröffentlichung die Ansage, man würde vier der sechs Hauptstädte streichen und vier Klassen gleich dazu, „weil sie bis zum Release nicht gut genug geworden wären".

„Wir wollen nicht mit World of Warcraft konkurrieren."
Niemand beschwört gern Goliath als Gegner herauf. Lieber behaupten, man verwirkliche eigene Ideen und lasse Blizzards unantastbares Machtgebilde weiter wuchern. Das stimmt vermutlich nicht. Aber wer soll schon nachweisen, dass **WAR** grafisch und spielerisch teils so sehr an **WoW** anknüpft, dass man meinen könnte, die hätten es auf deren zig Millionen Abonnenten abgesehen?

„Keine Gnade für Goldspammer."
Goldspammer (das sind diejenigen, die sechsmal innerhalb einer Minute Spielgold für Euro anbieten) fliegen rasch raus. Zitat Mythic-Boss Jacobs: „Fahrt zur Hölle." Er meint übrigens zu wissen, dass andere Firmen den Spam sogar fördern, weil sie mit den Verursachern gemeinsame Sache machten.

RPG-WELT



Warhammer Online zeigt in vielen Details, dass die Entwickler eine Menge Gehirnschmalz reingesteckt haben, um Abwechslung im Spiel zu erzielen.

FÄHIGKEITEN/TAKTIKEN

- ✚ Dank fünf einstellbarer Taktik-Sets lassen sich die Klassen fein tunen.
- ✚ Grundsolide und sinnvolle Fähigkeiten
- ✚ Moralfähigkeiten bringen taktischen Schwung in die Gefechte.
- ▬ Noch cooler wäre es gewesen, wenn man mehrere Taktiken miteinander kombinieren dürfte.



KLASSENMECHANIK

- ✚ Klassen wie der Schamane spielen sich dank der beiden Magiewege besonders abwechslungsreich.
- ✚ Klassen werden so nicht in stumpfe Rollen gepresst.
- ▬ Nicht alle haben spezielle Mechaniken.



RUF-FÄHIGKEITEN

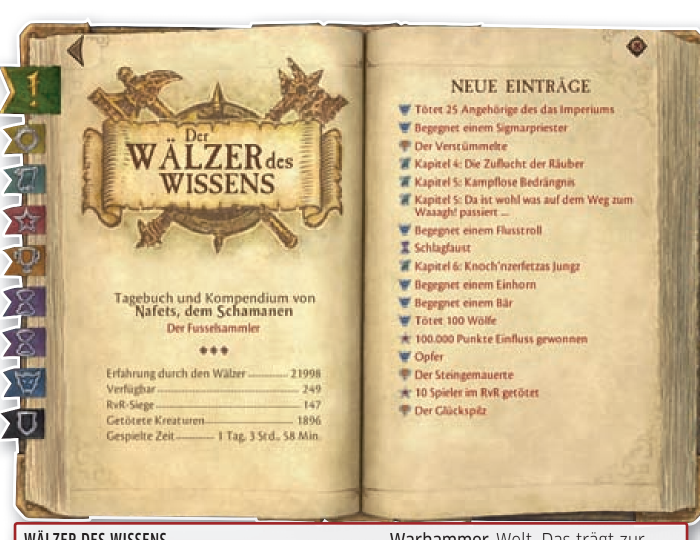
- ✚ Neue, passive Fähigkeiten und Taktiken über PvP-Rangsystem
- ✚ Jederzeit neu erlernbar
- ▬ Nur über PvP erreichbar

MINIMAP

- ✚ Dank einstellbarer Filter optimal auf die eigenen Bedürfnisse einstellbar
- ✚ Questgebiete sind hervorgehoben.
- ▬ Bei zu vielen angenommenen Quests geht die Übersicht flöten.

QUESTLOG

- ✚ Alle angenommenen Quests und deren Status lassen sich bequem ablesen.
- ✚ Bei Bedarf kann man die Questleiste ausblenden.
- ✚ Manche Missionen führen zu Gebieten mit öffentlichen Quests (ÖQ), ...
- ▬ ... mit etwas Pech sind dann entsprechende Gegner verschwunden, weil eine ÖQ gerade in einem anderen Stadium ist.
- ▬ Nicht alle Aufgaben werden hinreichend erklärt.
- ▬ Dank eingezeichneter Questorte werden Texte meist nicht gelesen.



WÄLZER DES WISSENS

- ✚ Toll aufgemachtes Nachschlagewerk mit unglaublich vielen Infos
- ✚ Die vielen Titel, die man erreichen kann, motivieren zum Weiterspielen.
- ✚ Details zur Hintergrundgeschichte, den Rassen und den Szenarien geben einen tiefen Einblick in die Warhammer-Welt. Das trägt zur Atmosphäre bei.
- ✚ Versteckte Einträge laden zu Erkundungstouren ein.
- ▬ Quests lassen sich etwas umständlich aus dem Wälzer entfernen.
- ▬ Teilweise noch unzureichende Übersetzung



ÖFFENTLICHE QUESTS UND EINFLUSS

- ✚ Sie stoßen überall auf öffentliche Quests, es gibt immer etwas zu tun.
- ✚ Offene Gruppen lassen sich bequem anzeigen, man findet sofort Anschluss.
- ▬ Wild zusammengewürfelte Gruppen agieren oft unkoordiniert.
- ▬ Die Questinhalte sind recht stupide – in der Regel hauen Sie Hunderte an Mobs weg.
- ▬ Der Würfelfaktor beim Endergebnis ist manchmal nervig.



TOTE KÜHE, HUNGRIGE UNTIERE | Die Welt der Chaos-Fraktion ist wunderschön hässlich gestaltet.



GRÜNES UNHEIL | Als Goblinschamane heilt man in erster Linie; in zweiter teilt man Schaden aus.

Hier herrscht MMO-Einheitsbrei. Dieses holen, jenes erschlagen. Einzig das Gebiet der Grünhäute strahlt eine gehörige Portion Humor aus.

Schon kurz nach dem Start stolpern Sie dann über Ihre erste öffentliche Quest (ÖQ). An dieser Massenaufgabe kann (muss aber nicht) teilnehmen, wer will. An sich eine gute Sache, hagelt es doch anständige Ausrüstung. Frust kann dennoch aufkommen: Bekommen Sie etwa trotz massiver Anstrengungen (und aufgrund eines schlechten Würfelergebnisses) nicht das ersehnte Stück Beute, zwingt das zum Wiederholen – nervig. Oder Sie wollen in dem Gebiet der ÖQ eine normale Aufgabe erledigen und die ersehnten Gegner sind gerade nicht anwesend, da sich die öffentliche Quest in einer fortgeschrittenen Phase befindet. Einflusspunkte, die Sie beim Töten der ÖQ-Gegner sammeln, schaffen jedoch gehörigen Spielanreiz. In drei Stufen gibt es dafür erneut ordentliche Ausrüstung. Um alle drei Rufstufen voll zu bekommen, bedarf es aber gerade in höheren Levels einer gehörigen Portion Durchhaltevermögen.

Kleiner Kritikpunkt am Rande: So gut wie jeder Gegenstand sieht gleich aus. Erhalten Sie etwa eine bessere Axt, dann wundern Sie sich nicht, wenn diese ihrem Vorgänger aufs Haar gleicht. Nur alle paar Levels ändert die Waffe ihr Aussehen komplett. So kommt es, dass Sie oft gleichklassige Mitspieler treffen, die genauso aussehen wie Sie. Kollege **WoW** macht das besser.

RvR, also Realm versus Realm, ist das Stichwort, mit dem **Warhammer Online** seine Käufer finden will. Das Spiel schickt Sie schon nach wenigen Stunden wie von selbst in den Kampf gegen die verfeindete Partei. Der Übergang zwischen PvE und PvP ist so fließend, dass Sie plötzlich überrascht feststellen, wie Sie statt normaler Monster gegnerische Spieler verprügeln. Jedes Gebiet der kriegerischen Welt besitzt eine RvR-Zone, also ein Gebiet, in dem Sie jederzeit feindliche Fraktionen angreifen können (einzige Ausnahme: auf speziellen RvR-Servern ist die Klopperei jederzeit möglich). Ein Kriegslager am Rande dieses Gebietes verschafft Ihnen entsprechende Quests: feindliche Spieler töten, Basen ausspähen, Punkte erobern. In der Theorie toben so pausenlos Kämpfe in den RvR-Zonen. In den späteren Gebieten, in denen größere Festungen stehen, kommen dabei sogar Belagerungswaffen und Verteidigungsanlagen zum Einsatz, mit denen Sie Tore einbrechen oder Übermütige mit kochendem Öl übergießen.

In der Praxis ergibt sich allerdings ein erhebliches Problem: Wie in jedem MMORPG entsteht ein Ungleichgewicht der Kräfte. Viele Spieler bevorzugen bei **Warhammer Online** die böse Seite der Zerstörung. Zum Vergleich: **World of Warcraft**-Spieler treiben sich größtenteils auf der „guten" Allianz-Seite herum. Durch diesen Umstand befinden sich die meisten RvR-Zonen in der Hand der Zerstörung, Kämpfe kommen nur spärlich auf. Meist rennen Sie vollkommen unbelästigt durch das Gebiet und erfüllen problemlos Ihre Aufgaben. Kommt es dennoch einmal zu einer Burgbelagerung, entwickelt diese Schlacht eine wunderbare Eigendynamik: Aus allen Ecken der Welt strömen Kämpfer herbei, Anführer tun sich hervor und organisieren den Angriff. Auf manchen Servern ist es inzwischen ein allabendliches Ritual größerer Gilden geworden, von Gebiet zu Gebiet zu ziehen und eine Burg nach der anderen einzunehmen. Denn, wie gesagt, die RvR-Kämpfe bringen eine ganze Menge Spaß.

Dem Ungleichgewicht der Parteien wirkt Mythic jetzt entgegen: Viele Server mit zu wenigen Ord-

STIMMEN DER COMMUNITY AUS GAMESVOTE.DE

Auf der Kritikerseite www.gamesvote.de sagen Spieler ihre Meinung. Einige Auszüge:

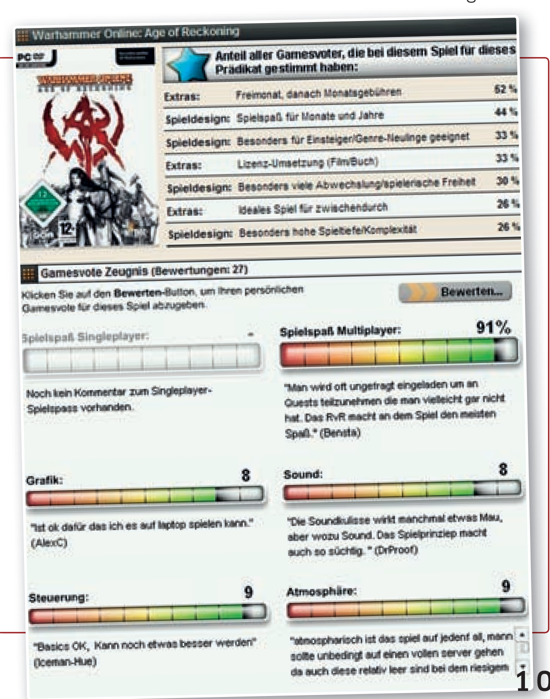
„Spaß pur! Auf dem Schlachtfeld aufräumen oder in der Gruppe die teils anspruchsvollen öffentlichen Quests erledigen – und feine Belohnungen absahnen." (unterhosenwichtel) – *Die Red. meint: So ist es. Belohnungen sind häufig nur Sekunden entfernt; da fällt es schwer, sich loszureißen.*

„Die Grafik ist nicht die Welt, aber wirkt im Vergleich zu **WoW** erwachsener, weniger bunt, eben passend zu **Warhammer**." (DrProof) – *Die Red. meint: Manchmal ähnelt die Grafik **WoW** zum Verwechseln. Leider ohne die Rafinesse der Blizzard-Technik: **WAR** ist ruckelanfällig.*

„Die größte Schwäche: der Sound. Hier fehlt es an durchgängiger Musik und Vertonung. Nett ist dagegen, dass auch Spielcharaktere die NPC-Samples beim Anklicken von sich geben." (Wamboland) – *Die Red. meint: Die Musik hat Thomas Weiß nach wenigen Minuten ausgemacht. Sie war ihm in ihrer endlosen Wiederholung und Durchschnittskomposition kaum erträglich.*

„Die Steuerung geht von allen Online-Rollenspielen, die ich kenne, am leichtesten von der Hand. Genial einfach." (Ronma) – *Die Red. meint: Können wir bestätigen. Außerdem lässt sie sich allen Bedürfnissen anpassen.*

„An jeder Ecke ist zu merken, dass Krieg zwischen den Völkern herrscht. Die Welt präsentiert sich außerordentlich facettenreich." (Redangle2000) – *Die Red. meint: Die genialen Details, die in der Spielwelt stecken, verdienen Applaus. Leider wirken einige Areale unfertig.*



PC-GAMES-REDAKTEURE SIND AUCH NUR HELDEN, GESTATTEN: SPIELCHARAKTERE!

Erfahrung durch den Wälzer 64696
Einträge 523
RvR-Siege 415
Getötete Kreaturen 2761
Gespielte Zeit .... 2 Tage, 7 Std., 14 Min.



Name: Gesler (Robert Horn) **Klasse:** Chaosbarbar **Gespielt:** 2 Tage, 7 Std. und 14 Min. **RvR-Siege:** 415 **Getötete Kreaturen:** 2.761 **Titel:** „Die zentrale Kraft" (5.000 kritische Treffer gewirkt: BÄM!)

Chaos musste es schon sein. So richtig düster, roh und gewalttätig. Angst sollen die Leute bekommen, wenn mein Chaosbarbar auf sie zustürmt. Mutationen am ganzen Körper, eine fiese Klinge in der Hand – das klingt gut. In der Theorie. In der Praxis levelt es sich angenehm. Bei großen Schlachten geht der Chaosbarbar aber ohne Heilung gnadenlos unter.

- **Gefällt:** Mutationen erlauben verschiedene Taktiken, feindliche Stoffrüstungs-Träger haben gegen den gewaltigen Schaden kaum eine Chance. Außerdem seh ich einfach schön fies aus!
- **Missfällt:** Zu hoher Cooldown beim Ändern der Mutationen macht das Hin-und-her-Wechseln nahezu sinnlos. In großen Schlachten hat es der Nahkämpfer im Zerg richtig schwer.

Erfahrung durch den Wälzer 78136
Verfügbar 549
RvR-Siege 250
Getötete Kreaturen 2424
Gespielte Zeit .... 2 Tage, 2 Std., 54 Min.



Name: Fehlschuss (Thomas Weiß) **Klasse:** Schattenkrieger **Gespielt:** 2 Tage, 2 Std. und 54 Min. **RvR-Siege:** 250 **Getötete Kreaturen:** 2.424 **Titel:** „Der Egozentriker" (sich 100 Mal selbst anklicken – nackt)

„Schattenkrieger, oha! Welche Seite?" – „Ordnung." – „Schon verloren." (Gesprächspartner geht) Dieser Dialog hat innerhalb der Redaktion mehrmals stattgefunden und ich wünschte, ich hätte keine windschnittigen Elfenohren. Aber die Klassen und Rassen spielen in **Warhammer** eben kein Wunschkonzert, sondern folgen den originalen Tabletop-Regeln.

- **Gefällt:** Mit Pfeil und Bogen aus der Entfernung angreifen, den Gegner überraschen, verlangsamen, vergiften, durch kritischen Schaden beunruhigen: funktioniert alles. Und finde ich alles super.
- **Missfällt:** Nahkampf mit Klingenwaffe lässt sich aus irgendeinem Grund als Spezialisierung wählen – niemand schlägt diesen Pfad ein, ohne sich selbst einzuschlagen. An Skill-Linie feilen, bitte!

Erfahrung durch den Wälzer 21998
Verfügbar 249
RvR-Siege 147
Getötete Kreaturen 1896
Gespielte Zeit .... 1 Tag, 3 Std., 55 Min.



Name: Nafets (Stefan Weiss) **Klasse:** Schamane **Gespielt:** 1 Tag, 3 Std. und 55 Min. **RvR-Siege:** 147 **Getötete Kreaturen:** 1.896 **Titel:** „Der Fusselsammler" (50 Leichen geplündert)

Die Fraktion der Grünhäute ist genau mein Ding. Chaotisch, irgendwie irre und durchgeknallt, so kommen Orks und Goblins daher. Vor allem die textliche Umsetzung der bei **Warhammer** typischen Grünhaut-Sprache ist superwitzig und gelungen. Die Klasse des Schamanen fand ich gleich zu Beginn interessant, da er Heilung und Schaden gleichermaßen einsetzt.

- **Gefällt:** Auch wenn mein Goblin ein kleiner Wicht ist – seine flexible Spielweise finde ich gelungen. Er kommt gut solo zurecht, wenn man erst mal die Mechanik der beiden Magiewege geschnallt hat.
- **Missfällt:** Besonders bei zufällig erstellten Gruppen, von denen es im Zuge der PvP-Gefechte jede Menge gibt, hat man es als Heilschamane schwer, den Überblick zu behalten.

nungsspielern erhalten nun temporär Erfahrungsboni, um mehr Leute auf diese Seite zu locken. Ein guter Ansatz, doch auch das kann zu Problemen führen. Schließlich levelt eine Seite nun schneller. Während also die Ordnung schon im Tier-3-Gebiet wildert, krebsen Zerstörungs-Anhänger noch in Tier-2-Gefilden herum. Langfristig wird das Kräfteverhältnis den Machern wohl die größten Kopfschmerzen bereiten.

Fehler gibt es einige: Zwar lief der Start des Online-Spiels erstaunlich reibungslos, doch blitzen beim Rundgang durch die kriegerische Welt immer wieder Programmschnitzer auf. Etwa wenn Gegner sich nicht dort befinden, wo Sie sie vermuten. Kleinere Animationsfehler dagegen amüsieren mehr, als dass sie stören. Sehr enttäuschend hingegen sind die Berufe. Zwar hat Mythic hier schon Patch-Hand angelegt, doch noch immer nerven nicht stapelbare Waren und zufallsabhängige Endprodukte. Das Klassen-Balancing macht bisher einen durchdachten Eindruck. So regten sich viele Spieler zu Beginn noch über scheinbar übermächtige Heiler auf. Doch inzwischen haben sich die Wogen geglättet: Die Lebensspender müssen dann eben als Erstes sterben.

Andere Probleme, wie Warteschlangen auf überfüllten Servern, geht Mythic derzeit an. Die Patch-Politik der Entwickler zeigt, wie energisch **Warhammer** bereinigt werden soll.

Bisher konnten wir gerade mal in das Tier-3-Gebiet des Spiels vorstoßen. Wir erlebten süchtig machende Quests, tolle RvR-Schlachten, typische Rollenspiel-Bugs und hatten viel Spaß. Inwieweit **Warhammer Online** dieses Niveau auch über Stufe 20 hinaus halten kann, konnten wir noch nicht feststellen. Die Devise gilt: am Ball bleiben, die maximale Stufe erreichen und berichten. Ein ähnliches Debakel wie **Age of Conan** möchten wir ungern ein zweites Mal erleben. Bisher sieht es jedoch nicht danach aus – trotz brennendem Altdorf. ❑

MEINE MEINUNG | Robert Horn



„Macht süchtig, hält dem WoW-Vergleich locker stand"

Ja, ich habe eine **WoW**-Vergangenheit. Ich bin vorbelastet, verwöhnt von Blizzards Meisterwerk. Dementsprechend hat es jeder Neuankömmling schwer. Aber, hey: Die komischen grünen Affen aus **WoW** sind für mich keine Orks. Die in **Warhammer** entsprechen viel mehr meiner Vorstellung, ebenso wie die gesamte Welt. Düster ist sie, brutal und gemein. Genau wie ich (nicht). Außerdem nimmt mich das Spiel wunderbar an die Hand, zieht mich regelrecht durch die Quests, schenkt mir Erfolgserlebnisse am laufenden Band: Auf jedem Meter bekomme ich Erfahrungspunkte, Titel, Wälzereinträge und Ausrüstung hinterhergeworfen. Je weiter ich spiele, desto begeisterter bin ich. Nur: Ob es mit Stufe 40 noch genug zu tun gibt? Ich werde es herausfinden.!

MEINE MEINUNG | Thomas Weiß



„Als wäre man ein Esel mit vorn aufgeschnürter Karotte"

Wie sich **WAR** auf Maximalstufe spielt: keinen Plan. Ich flutsche noch durch den Anfangs- und Mittelteil dieses Superklebers. So fest habe ich seit **Dark Age of Camelot** nicht mehr am Bildschirm gepappt. Ein bisschen peinlich komme ich mir schon vor, denn es fühlt sich manchmal an, als wäre man ein Esel mit vorn aufgeschnürter Karotte: **WAR** erzeugt beim Spieler dieses „Nur noch dahin, dann logge ich aus"-Verhalten; das geht stundenlang, bis man entsetzt der Morgendämmerung entgegenblinzelt. Nach Kontras muss ich lange suchen: Ein paar Bugs, wie immer, ein paar ungeschliffene Areale, ein paar Gleichgewichtsstörungen in der Klassenabstimmung – aber sonst? Wenn Mythic einen Free-for-all-Server draufsetzt, versuche ich mich an einem Leben ohne Schlaf.



1 **AN DIE HAND** | Gelungener Einstieg! Kaum eingeloggt, bieten sich erste, simple Quests an. Um uns herum tobt ein gnadenloser Krieg, in dem unser Chaosbarbar von Stufe 1 an mitmischt. **WAR** macht in den ersten Stunden alles richtig, führt den Spieler sanft, aber stetig voran.



2 **ALLE ZUSAMMEN** | Die erste öffentliche Quest lässt nicht lange auf sich warten. Eine Gruppe findet sich fast wie von selbst, danach geht es den Imperialen an den Kragen. Erst der Boss fordert heraus. Schön, dass wir die Quest immer wieder machen dürfen!



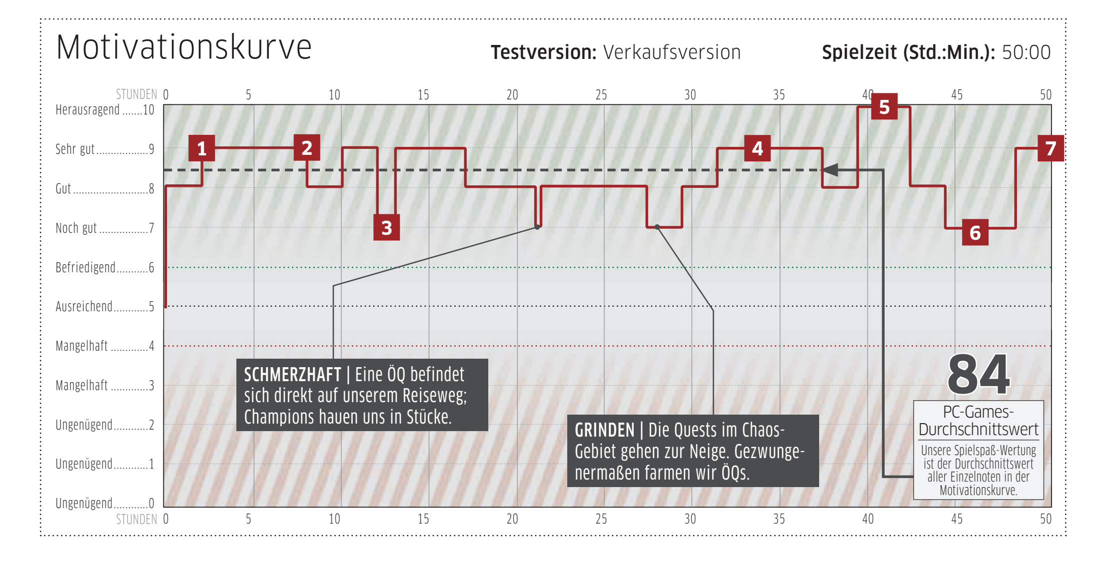
3 **METROPOLE** | Ein erster Ausflug in die Hauptstadt begeistert zunächst, dann folgt Ernüchterung: Zwar gefallen uns die düsteren, riesigen Bauten, doch das immens wichtige Auktionshaus ist fehlerbehaftet. Wir können keine Waren verkaufen. Später ging's zum Glück wieder.



4 **SZENENWECHSEL** | Im Chaos-Gebiet gehen uns die Quests aus, flugs eilen wir nach Barak Varr, Grünhäute-Territorium. Dort gibt es Aufgaben und ÖQs in wahren Massen. Mit einer guten Gruppe hauen wir uns stundenlang durch den unterirdischen Hafen. Eine Freude, wie das flutscht!



5 **SPITZOHRENLAND** | Erneuter Gebietswechsel: Im Elfenreich helfen wir bei einer Burgbelagerung. Mit einem Haufen Mitstreitern rammen wir das Tor ein, vernichten die Verteidiger – und werden beim Burgherren zurückgedrängt. Erst nach Stunden ziehen wir in der Feste als Sieger ein.





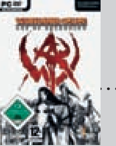
6 **KAPUTT** | Kurz vor Stufe 20 wollen wir nur noch Erfahrungspunkte sammeln. Doch das Elfengebiet ist fehleranfällig: Immer wieder reagieren Gegner komisch, verschwinden oder sind plötzlich außer Reichweite. Ein hartes Stück Arbeit liegt vor uns.



7 **HALBZEIT** | Endlich 20! Voller Stolz kaufen wir ein Reittier und mischen die Tier-2-Szenarios ordentlich auf. Das Spiel kommt wieder richtig in Fahrt; neue Talente, Ausrüstung und Waffen verlocken zum Weiterspielen. Wir bleiben dran. 40 wollen wir werden.



WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING



Ca. € 45,-
18. September 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Mythic Entertainment
Publisher: Electronic Arts/GOA
Sprache: Multilingual
Kopierschutz: WAR ist ein Online-Rollenspiel mit Login. Daher benötigt es keinen Kopierschutz.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Comichafte Grafik, die stark an WoW erinnert. Dynamische Schatten und schöne Rüstungen wirken stimmig, manche Landschaften und Bodentexturen eher arm.
Sound: MMORPG-Veteranen wissen: Musik nach spätestens fünf Minuten abdrehen.
Steuerung: „Klassisch" ist der positive, „von WoW abgeguckt" der negative Ausdruck.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon 64 X2 3800+/Core 2 Duo E4300, Geforce 6600 GT/Radeon X1600 Pro, 1 GB
Empfehlenswert: Core 2 Duo E8500/Athlon 64 X2 6000+, Geforce 8800 GTS/Radeon HD 4850, 2 GB RAM (XP)/4 GB RAM (Vista)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Zwar gehen in Warhammer Online Menschen gegen Menschen vor, doch das Gehaue wird unblutig präsentiert. Die düstere Welt ist entsprechend in Szene gesetzt, etwa mit an Bäumen baumelnden Leichen. Allgemein ist die Darstellung überspitzt comichaft.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir testeten WAR ab Live-Schaltung der Server. Dabei kam es gerade zu Beginn zu erheblichen Warteschlangen. Infolge des Tests erreichten wir Stufe 21. Dementsprechend bildet unser Test nicht den hohen Levelbereich ab.

PRO UND CONTRA

- + Aufgaben flutschen nur so dahin.
- + Durchdachte Klassen
- + Ein Fest für PvP-Freunde
- + Sinnvolle Gildenfunktionen
- + Tolle Innovation: der Wälzer des Wissens
- + Schmackhafte Mischung aus PvE-Quests und PvP-Kämpfen
- + Öffentliche Quests bringen Spaß in den Questalltag, ...
- − ... der abrupt endet, wenn das Würfelglück ausbleibt.
- − Ungleichgewicht der Fraktionen ist ein Problem
- − Viele kleine Bugs, die noch ausgebessert werden müssen
- − PvE, etwa Instanzen, kommen etwas zu kurz.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **84**

Von: Sebastian Weber

Der letztjährige Sieger kämpft wieder um die Meisterschale. Mit Erfolg?





REALITÄTSNAH | Ihre Gegenspieler machen hin und wieder mal Fehler. Das hält die Partien spannend.

ENDLICH LIZENZAUSSTATTUNG | Dank der Champions-League-Lizenz sehen die Spielfiguren ihren Vorbildern ähnlich. Hier (in Rot) Rooney von Manchester United.

AUSGESPIELT | Nicht selten: Der Keeper wehrt ab, ein zweiter Stürmer erzielt den Treffer, weil der Torwart nicht nachkommt.

Pro Evolution Soccer 2009

Im vergangenen Jahr machte Pro Evolution Soccer die fehlende Lizenzausstattung im Vergleich zu **FIFA** mit überragender Technik und besserem Spielgefühl wett. Erstgenannter Vorteil hilft dem Titel dieses Jahr jedoch nicht.

Die Neuerungen in **Pro Evolution Soccer 2009** fallen mager aus: Einzig den Spielmodus „Werde zur Legende" spendiert Konami seiner Fußballsimulation. Der entspricht dem „Be a Pro"-Part der Konkurrenz und hat entsprechend mit denselben Problemen zu kämpfen. Nachdem Sie sich einen eigenen Kicker erstellt haben – es gibt dutzende Optionen zur Individualisierung –, gehen Sie für Ihre Lieblingsmannschaft auf den Platz und steuern fortan nur noch Ihren Schützling. Das macht aber nur Spaß, wenn Ihnen Ihre KI-Kameraden das runde Leder zupassen, sonst stehen Sie ziemlich sinnlos auf den Rasen herum. Langweilig. Neben dem rollenspielartigen Teil stehen die bekannten Spielvarianten bereit. Einziger Unterschied: Dank Lizenzausstattung treten Sie nun auch in der Champions League an und führen Teams wie Juventus Turin oder Real Madrid zum Pokal.

Die Partien fühlen sich deutlich dynamischer an als bei der Konkurrenz. Zwar fallen Konter oftmals zu leicht aus, dafür macht die Ballphysik Spaß. Dem Gegner durch die Beine spielen, die Kugel beim Sprint kurz anstupsen, sodass sie am Kontrahenten vorbeirollt und man sie direkt weiterspielen kann, das alles wirkt flüssig und glaubwürdig zugleich.

Großer Kritikpunkt: das Speichersystem. Das zerstörte uns den Spielstand; wir konnten die Karriere auf keinem Rechner fortsetzen. Sehr ärgerlich. Allerdings entsprach unsere Testversion noch nicht der finalen Fassung. ❑

MEINE MEINUNG | Sebastian Weber



„Eine runde Sache dank des Ballgefühls"

Grafisch hat **PES 09** die Nase nur im Detail vorn, ansonsten hat es **FIFA** in diesem Jahr geschafft, gleichzuziehen – wobei beide PC-Versionen den Konsolenfassungen hinterherhinken. In welcher Hinsicht Konami aus meiner Sicht punktet: die Ballphysik. Die Spiele fühlen sich dynamischer, flüssiger, glaubwürdiger an als bei EAs Fußballsimulation. Dass **PES** dafür trotz Champions League nicht ansatzweise an der Lizenzausstattungskrone von **FIFA** kratzt, stört mich nicht. Ich habe lieber angenehme Ballwechsel, die aufgrund ihrer Schnelligkeit Spaß machen.

PES 2009: PRO EVOLUTION SOCCER

Ca. € 40,-
16. Oktober 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Sportspiel
Entwickler: Konami
Publisher: Konami
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: SecuRom, laut Publisher ohne Einschränkungen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Detaillierte Spielermodelle, die ihren realen Vorbildern gut nachempfunden sind; dreidimensionales Publikum, das jedoch nur aus wenigen individuellen Zuschauern besteht
Sound: Stimmiger Kommentar während der Partien; etwas schwache Fanchöre lassen die Atmosphäre nicht so gut rüberkommen wie bei der Konkurrenz **FIFA 09**
Steuerung: Tastatur und Gamepad möglich; Gamepad allerdings die eindeutig bessere Wahl

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Ligen, Turniere, Freundschaftsspiele
Zahl der Spieler: 2 bis 4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

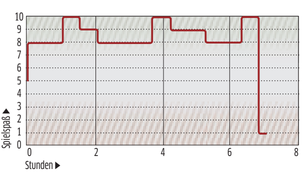
Minimum: Athlon XP 2.500+/P4 mit 2,6 GHz, Geforce 7600 GT/8400 GS oder Radeon X1600 XT/HD 3650, 1 GB RAM
Empfehlenswert: Athlon 64 X2 6000+/ Core 2 Duo E6320/E8200, 8800 GT/9600 GT oder Radeon HD 3870, 2 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ohne Altersbeschränkung
Die Fußballpartien kommen ohne Gewalt aus, einzig die aus Fernsehübertragungen gewohnten Fouls bekommen Sie zu Gesicht.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.0.0.0
Spielzeit (Std.:Min.): 07:00



Unsere Version lief bis zum Ende des Tests fehlerfrei. Dann lag ein Speicherbug vor, der es unmöglich machte, die Karriere fortzusetzen, weshalb die Motivationskurve an dieser Stelle auf die Eins absinkt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Champions-League-Lizenz
- ➕ Realitätsnahes Ballgefühl
- ➕ Vergrößerter Umfang
- ➖ Atmosphäre im Stadion mau
- ➖ Keine grafischen Neuerungen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **84**



TORSCHUSS | Rafinha setzt alles auf eine Karte. Solche Highlights werden aus nächster Nähe gezeigt.

ABGEWEHRT | Sehr zum Ärger der Gelsenkirchener konnte der bayrische Keeper halten.

ZWEITER ANLAUF | Im Nachschuss knallt Kobiashvili den Ball (man beachte die EA-Werbung) endlich rein.

Fußball Manager 09

Von: Christian Schlütter

EAs Vorzeige-Manager kommt wieder größer, besser und diesmal auch hübscher daher.

Alle Jahre wieder … fängt ein Artikel über den **Fußball Manager** mit den Worten „Alle Jahre wieder" an. Anno 2009 hat sich am Referenzprodukt des Kölner EA-Studios Bright Future aber wirklich etwas getan. Wer in den letzten Jahren den Sprung auf die aktuellste Generation gescheut hat, greift jetzt bedenkenlos zu.

Am Grundgerüst brauchten die Entwickler wenig zu ändern. Immer noch suchen Sie sich zu Beginn des Spiels eine Mannschaft aus oder erstellen selbst eine. Electronic Arts hat auch für die Manager-Variante der Ballschubserei die internationalen Lizenzen benutzt. Deswegen ist für jeden Fußballfan der passende Verein mit den entsprechenden Spielern dabei. Damit es mit Ihrem neuen Verein bergauf geht, ziehen Sie dann neue Sponsoren an Land, bauen das Stadion aus, sorgen für Medienpräsenz und legen Trainingseinheiten fest. Was es noch zu tun gibt, zeigt wieder eine komfortable Übersicht an, aus der Sie per Rechtsklick blitzschnell zu den Stellen springen, an denen es brennt.

Damit Ihnen in den ersten Spielminuten die Aufgaben nicht über den Kopf wachsen, können Sie fast alle Probleme von Assistenten übernehmen lassen. Gerade beim Training klappt das aber nur leidlich. Irgendwann kommt der Punkt, an dem viele Ihrer Spieler entweder erschöpft oder völlig außer Form sind, weil Ihr Co-Trainer irgendwo einen Fehler gemacht hat. Wer bei der Teamleitung selber Hand anlegt, erzielt bessere Ergebnisse. Selbiges gilt für Aufstellung und Taktik (hier schieben Sie die Ball-Akrobaten übrigens endlich per Drag & Drop auf dem Platz hin und her). Ansonsten sind die Mitarbeiter aber eine echte Erleichterung.

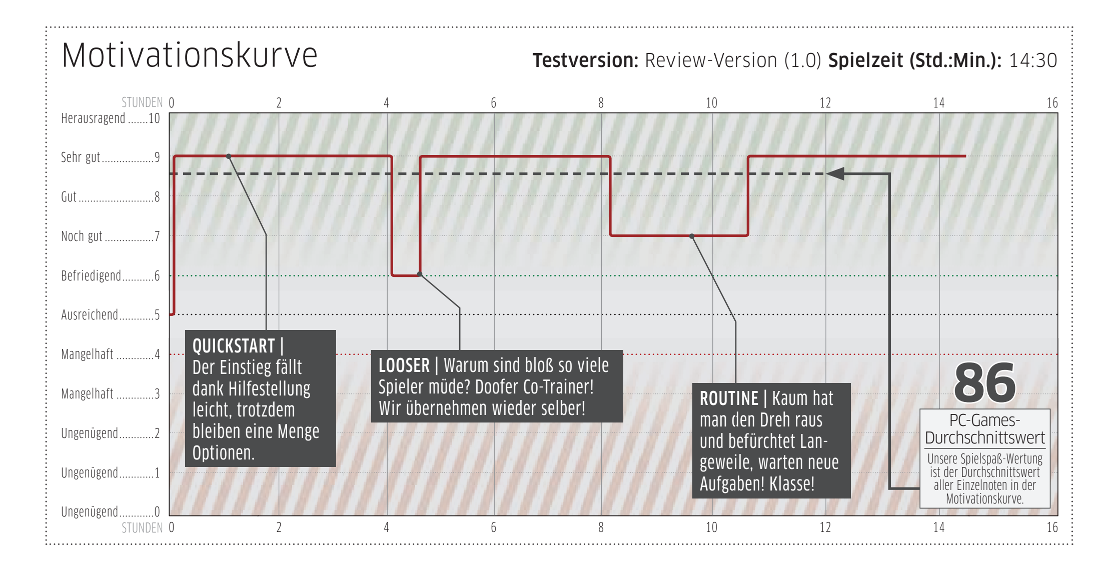
Am Aussehen gibt es diesmal – im Unterschied zu den letzten Jahren – nichts auszusetzen. Wie auch bei **FIFA 09** hat EA bei **Fußball Manager 09** auf die neue Engine-Generation umgestellt. Das macht sich zwar nur bei der 3D-Ansicht der Spiele bemerkbar, sorgt aber für ein runderes Gesamtpaket. Denn auch die Menüs erstrahlen jetzt in einer neuen Optik. Wer will, kann aber auch auf die alten, schwarzen Menüs umstellen. ie polierte Optik ist aber durch einen enormen Sprung im



◀ **SCHALTPULT** | In einer extrem nützlichen Übersicht wird Ihnen angezeigt, was es heute noch zu tun gibt.

▶ **MEDIENMENSCH** | Interviews mit der Presse beeinflussen konkret das Verhältnis zu Fans, die Moral der Spieler und die Erwartungshaltung von Sponsoren. Spannend!







LIEBESLEBEN | Im witzigen Privat-Menü umgarnen Sie die Liebste, kaufen Luxuskram oder spekulieren mit Aktien.



ERZRIVALEN | Neben den großen Turnieren spornen vor allen Dingen die Matches gegen die Lieblingsfeinde an. Hier: Bayern gegen Schalke!

Hardware-Hunger erkauft. Schwächere Rechner kommen mit dem neuen Fußball Manager 09 nicht mehr klar.

Neu ist auch die Textdarstellung der Matches. Kein Satz ist aus der Vorgängerversion übernommen, die ganze Funktion wurde überarbeitet und bietet jetzt Zusatzinformationen wie Spieler-Ermüdungen oder Tipps des Co-Trainers auf einen Blick. Gleichzeitig greifen Sie hier auch direkt ein und können Taktiken während des Spiels ändern, was bei der Sofortberechnung entfällt.

Weiter ausgebaut wurde auch die Scout-Funktion, die in der 2008er-Version neu hinzukam. Ohne einen ordentlichen Überblick über den Markt kommen Sie auf keinen grünen Zweig. Dafür bekommen Sie jetzt von Ihren Spielersuchern ständig Rückmeldung. Das ist auch bitter nötig. Denn die Management-Simulation beinhaltet jetzt das neue, größere Bundesliga-System sowie einen eigenen Jugend-Transfermarkt.

Als neue Funktion hat Bright Future die Matchprognose eingefügt. Damit berechnen Sie den Ausgang des nächsten Spieltages auf Grundlage der aktuellen Bundesliga-Datenbank. Sogar einzelne Verletzungen, Heimvorteile oder ungewöhnliche Aufstellungen lassen sich ausprobieren. Einzig eine Garantie, dass das berechnete Ergebnis auch bei realen Wettbüros hohe Gewinne bringt, bleibt Fußball Manager 09 schuldig. Um Möchtegern-Nationaltrainer auf die Probe zu stellen, taugt dieses kleine Zugabe-Programm aber allemal. ❑

MEINE MEINUNG |

Christian Schlütter



„Ein echter Pflichtkauf für alle Genre-Fans“

Selbst wer mit Fußball nur wenig anfangen kann, wird mit **Fußball Manager 09** Spaß haben. Bright Future hat genau an den richtigen Schrauben gedreht und das Vorzeigeprodukt nochmals zugänglicher und abwechslungsreicher gemacht. Die Spieler-KI ist zwar immer noch nicht perfekt, dafür nerven die Menüs an keiner Stelle und der Spielverlauf bleibt immer fordernd, aber fair. Fans brauchen die neue Version ohnehin unbedingt!

FUSSBALL MANAGER 09

Ca. € 50,-
30. Oktober 2008



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Wirtschaftssimulation
Entwickler: Bright Future
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: SecuROM mit Online-Aktivierung. Nach fünf Installationen oder größeren Änderungen an der Hardware des Computers ist ein Anruf beim Electronic Arts-Kundenservice nötig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Hellere Menüs, dazu die neue FIFA 09-Grafik-Engine mit einigen kleinen Abstrichen. Die Spieler sehen sehr authentisch aus. Da gibt es wenig zu meckern.
Sound: Die professionellen Kommentatoren klingen wie immer super. Zudem lassen sich eigene MP3s einbinden. Nur die Fangesänge wiederholen sich zu oft.
Steuerung: Viel Hilfe durch Übersichts-Menü und Internet-Gerüchteküche. Wenige Klicks führen zum Ziel. Viele Vorgänge gehen nun durch Drag & Drop einfacher von der Hand als noch im Vorgänger.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Managermodus an einem PC
Zahl der Spieler: 2 bis 4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Pentium 4 2.6 GHz (2,8 GHz für Vista), 1 GB RAM (2 GB für Vista), Direct-X-9-kompatible Grafikkarte mit 128 MB, 3,42-GB-Festplatte

JUGENDEIGNUNG

Fußball Manager 09 enthält keine gewalttätigen oder erotischen Szenen. Der Titel ist ohne Einschränkungen für Jugendliche aller Altersgruppen freigegeben.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir testeten die Review-Version 1.0, die mit der Verkaufsversion identisch ist. Abstürze oder Bugs traten im gesamten Test nicht auf. Kurz nach Veröffentlichung will EA zwei Patches bereitstellen, die die aktuellen Transferdaten und ein Update für die Textansicht mitbringen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Immer noch umfassendes und sehr gutes Grundgerüst der Serie
- ➕ Neue FIFA 09-Grafik-Engine und imposantere 3D-Darstellung
- ➕ Alle Neuerungen an den richtigen Stellen
- ➖ Spieler-Intelligenz ist immer noch nicht perfekt.
- ➖ Einen Spieler selbst zu steuern, ist weiterhin nicht sinnvoll.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 86

Von: Sebastian Weber

Die Motorrad-saison ist vorbei. Capcom hat das Gegenmittel für alle Biker!



TIMINGFRAGE | Die beste Stelle, um zu überholen, sind Kurven – zumindest im Arcade-Modus.

SCHLITTERPARTIE | Auf regennasser Piste kommen Sie schnell ins Schleudern und verlieren das Rennen.

MotoGP 08



Mit **SBK 08: Superbike World Championship** versuchte Publisher Codemasters vor wenigen Monaten, den spärlich bedienten Markt der Motorradrennspiele zu erobern. Der Titel überzeugte aber nicht. Nun bringt Capcom mit **MotoGP 08** den neuesten Teil des Genre-Primus und zeigt, wie es richtig geht.

Kenner der Reihe entdecken zu Beginn direkt die erste Neuerung, denn Entwickler Metropolis packt neben der MotoGP-Bike-Klasse auch 125cc- und 250cc-Flitzer in den Fuhrpark. Die Spiemodi bleiben dafür klassisch: Schnelles Rennen, Zeitfahren, Herausforderungen und ein Karrieremodus beschäftigen Sie. In Letztgenanntem erstellen Sie einen eigenen Piloten, den Sie fünf Saisons lang zum Erfolg führen. Heißt: Nach gewonnenen Rennen bekommen Sie Punkte, mit denen Sie Ihr anfangs gewähltes 125cc-Bike aufrüsten, und neue Teams werfen nach und nach einen Blick auf Sie. So haben Sie nach einer Saison die Chance, in die nächsthöhere Motorenkategorie zu wechseln.

Der Schwierigkeitsgrad ist herausfordernd, aber nicht zu schwer, daneben justieren Sie den Realismusgrad nach Ihren Wünschen von Arcade über Simulation bis zu Fortgeschrittener Fahrer. Die Auswirkungen merken Sie sofort: Nehmen Sie im Arcade-Modus eine Kurve zu schnell, hievt das Spiel das wegdriftende Hinterrad gutmütig auf die Strecke zurück und das Rennen geht weiter. Bei der realitätsnahen Variante macht Ihr Sportler dann kurzerhand einen Ausflug ins Kiesbett.

Lediglich die Grafik enttäuscht, denn Fahrer und Motorräder sind hübsch modelliert, die Strecken dagegen ziemlich trist und detailarm. Hoffentlich wird das kommendes Jahr besser. ❑

MEINE MEINUNG | Sebastian Weber



„Nischensport-Titel, der Rennspieler einige Zeit beschäftigt"

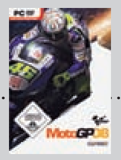
Nach wie vor zählt die Reihe zu den besten Rennspielen, allerdings dürften die Entwickler langsam bei den Streckendetails ein wenig zulegen, denn Optik-Könige wie **Race Driver: Grid** haben gezeigt, wie Rasereien heute in Szene gesetzt werden sollten. Davon abgesehen finden Motorradliebhaber hier alles, was das Herz begehrt, und auch Neulinge erleben schnell erste Erfolgsmomente. Für mich ist **MotoGP 08** genau wie der Vorgänger eine willkommene Abwechslung von all den **Need for Speeds**, **Races** und **Juiceds** da draußen.



BRUCHPILOT | Der Wechsel vom Arcade-Betrieb zur Simulation fällt anfangs schwer, fast jede Kurve wedelt unseren Piloten von seiner Maschine.

SPITZENGRUPPE | In den höheren Schwierigkeitsgraden sind Überholmanöver diffiziler, so kleben die Führenden meist rundenlang aneinander.

MOTOGP 08



Ca. € 40,-
24. Oktober 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rennspiel
Entwickler: Milestone
Publisher: Capcom
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: SecuRom, laut Publisher keine Einschränkungen / Aktivierung

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Hübsch modellierte Fahrer und Motorräder, Spiegelungen auf regennasser Fahrbahn; die Strecken lassen aber Details vermissen, lediglich graue Gebäude und 2D-Publikum stehen in der Gegend herum
Sound: Der Applaus der Zuschauer wirkt etwas zu euphorisch, die Motorensounds und Musikuntermalung im Menü gehen in Ordnung.
Steuerung: Sowohl per Tastatur als auch per Gamepad ohne Probleme spielbar

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Renn-Events auf den MotoGP-Strecken, mit freier Wahl aus den verschiedenen Motorenklassen
Zahl der Spieler: 2 bis 12

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

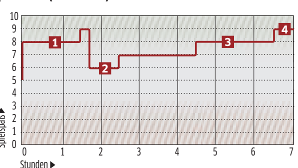
Minimum: Pentium 4 2 GHz/Athlon XP 1800+, 512 MB RAM (XP), 1 GB RAM (Vista), Geforce 6600 GT/Radeon X1600
Empfehlenswert: Core 2 Duo E6300/Athlon 64 X2 6000+, 1 GB RAM (XP), 2 GB RAM (Vista), Geforce 8600 GT/Radeon HD 2600 Pro

JUGENDEIGNUNG

USK: Ohne Altersbeschränkung
Das Spiel zeigt keinerlei Gewaltdarstellung, einzig Stürze kommen vor. Bei diesen löst sich der verunfallte Fahrer aber nach kurzer Zeit auf, ein Überfahren ist nicht möglich.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Goldmaster
Spielzeit (Std.:Min.): 07:00



Unsere Testversion lief fehlerfrei.

PRO UND CONTRA

- ✚ Ausgewogener Schwierigkeitsgrad
- ✚ Motivierende Karriere
- ✚ Umfangreich einstellbarer Realismusgrad
- ✚ Auch mit Tastatur gut spielbar
- ✚ MotoGP-Saisondaten 2008
- ▬ Triste Strecken
- ▬ Kein merklicher Unterschied zwischen Tag- und Nachtrennen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **76**

Extrem genial. Extrem unterhaltsam.

iBUYPOWER empfiehlt Windows Vista™ Home Premium Edition



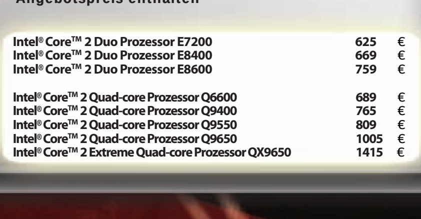


GAMER DREAM 700



- MSI P31 Neo-F MB
- Windows® Vista™ Home Basic
- NZXT® HU001 Silent Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 250GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- NVIDIA® GeForce™ 9600GT 512MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

FARBAUSWAHL



625,€

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E7200	625	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	669	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8600	759	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	689	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9400	765	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9550	809	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9650	1005	€
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1415	€

GAMER DREAM SLI 800



- ASUS NVIDIA 650i SLI Chipsatz MB
- Windows® Vista™ Home Premium
- X-Cruiser Mid-Tower Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 320GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- NVIDIA® GeForce™ 9800GT 512MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

FARBAUSWAHL

719,€

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E7200	719	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	769	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8600	859	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	785	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9400	859	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9550	905	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9650	1099	€
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1509	€

GAMER FX - 95Z



- 15.4 Zoll 16:10 WXGA LCD 1280x800
- Windows® Vista™ Home Premium
- Intel® Centrino™ Duo Mobile Technologie
  - Intel® Core™ 2 Duo Prozessor
  - Intel® WiFi 5300 wireless 802.11a/b/g/n
  - Intel® PM45 Chipsatz
- NVIDIA® GeForce™ 9600M-GT 512MB Grafikkarte
- 4GB DDR2 -800 Arbeitsspeicher
- 250GB 5400RPM Festplatte
- 8X DVD±R/±RW Brenner
- Built-in 2.0 Mega Pixels Webcam
- GB Netzwerk LAN & 56K Modem
- 3x USB 2.0 Parts & 1x HDMI Ports
- 4-in-1 Build-in Media Card Reader
- Li-Ion Akku
- **Gratis** Notebook Tasche

FARBAUSWAHL

1089,€

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor		
P8400 (3 MB L2Cache, 2.26GHZ)	1089	€
P8600 (3 MB L2Cache, 2.40GHZ)	1125	€
T9400 (6MB L2Cache, 2.53GHZ)	1195	€
P9500 (6 MB L2Cache, 2.53GHZ)	1235	€

GAMER DREAM SLI 900

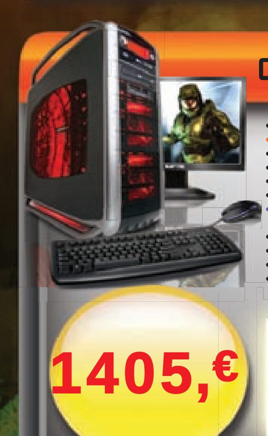


- ASUS NVIDIA 750i SLI Chipsatz MB
- Windows® Vista™ Home Premium
- NZXT® Lexa Blackline Gaming Gehäuse
- 4GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- NVIDIA® GeForce™ 9800 GTX+ 512MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

909,€

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E7200	909	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	959	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8600	1055	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	975	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9400	1055	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9550	1099	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9650	1299	€
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1719	€

GAMER DREAM SLI KO



- eVGA NVIDIA 780i SLI Chipsatz MB
- Windows® Vista™ Home Premium
- CoolerMaster® Cosmos S Gaming Gehäuse
- 4GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- NVIDIA® GeForce™ GTX-260 896MB 16X PCI Express Grafikkarte
- 22 Zoll Wide 16:10 TFT LCD Monitor
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

1405,€

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E7200	1405	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	1449	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8600	1545	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	1465	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9400	1545	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9550	1589	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9650	1789	€
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	2209	€

www.iBUYPOWER.de 0800-7979-795



MTV

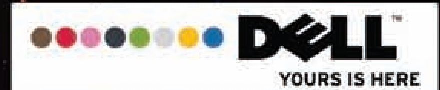
MUSIC TELEVISION®

EMA

LIVERPOOL 08

IN PARTNERSHIP WITH

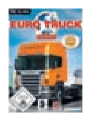




Kurztests

In der Kurztest-Rubrik geben wir eine Übersicht über weitere PC-Spiele, die diesen Monat erschienen sind. Das wertende Fazit sagt Ihnen, ob das Spiel für Sie infrage kommt.

Herausragend ≥ 90% Sehr gut ≥ 80% Gut ≥ 70% Befriedigend ≥ 60% Ausreichend ≥ 50% Mangelhaft < 50%



Euro Truck Simulator (ETS)

Rondomedias Low-Budget-Spiele gehen in die nächste Runde. Diesmal sitzen Sie im Führerhaus eines detailarm gestalteten LKWs. Im fünfstufigen Karrieremodus arbeiten Sie sich vom Anfänger zum Meister-Trucker hoch. Es stellt sich jedoch die Frage, ob Sie überhaupt so lange durchhalten wollen.

Die Entwickler der **18 Wheels of Steel**-Reihe haben sich für die europäische Ausgabe des Fernfahrerspiels nicht sonderlich viel Mühe gegeben. Im Gegenteil, während man in **American Long Haul** noch die 34 verfügbaren Trucks optisch tunen konnte (was reizvoll war), steht in **ETS** lediglich eine ganzflächige Umlackierung zur Verfügung. Außerdem sehen sich die gerade mal zwölf enthaltenen Zugmaschinen (alles Sattelschlepper) zu ähnlich.

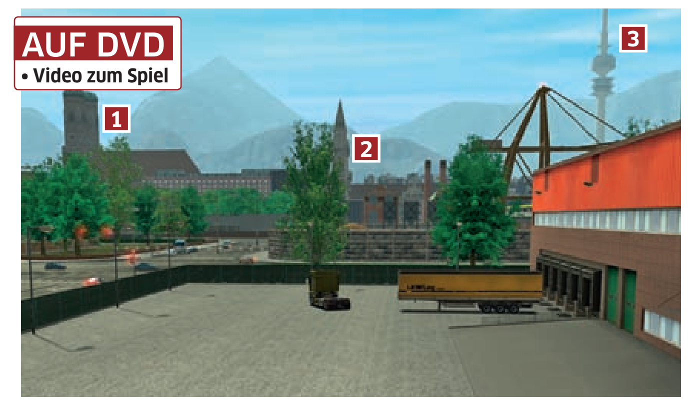
Das Spielprinzip ist gewohnt simpel: In einer der 14 immer gleich gestalteten Städte nehmen Sie einen Frachtauftrag an, um die Ware am Ziel abzuliefern. Zeit spielt dabei keine Rolle. Wichtiger ist, sich an Verkehrsregeln zu halten. Wenn Sie eine rote Ampel missachten oder zu schnell fahren, zahlen Sie Bußgelder, die man Ihnen in Form öder Textmeldungen vom Frachterlös abzieht. Tank- und Ruhepausen sorgen für die einzige Fahrtunterbrechung, es gibt weder zufällige Pannen noch irgendeine andere Abwechslung für virtuelle Brummifahrer.

Lediglich die Skylines der Stadtbilder sind ansehnlich, so erkennt man zum Beispiel in München sofort die Frauenkirche oder in Berlin den Funkturm und den Potsdamer Platz. Grafische Höchstleistungen dürfen Sie nicht erwarten – man spürt an allen Ecken und Enden, dass **Euro Truck Simulator** mit einfachen Mitteln gestrickt wurde.

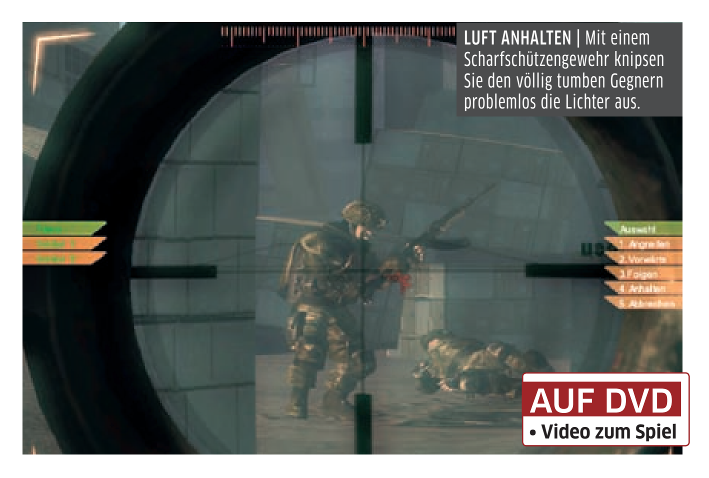
Dennoch vermag das simple Transportsystem ein paar Stunden lang zu unterhalten. Eine tatkräftige Mod-Community sorgt mit gut gestalteten Fahrzeugmodellen für Abwechslung im ansonsten tristen Truck-Alltag (sw) ❑

AUSREICHEND Lauer Europa-Aufguss der **18 Wheels of Steel**-Reihe.

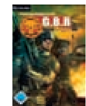
GENRE: Simulation
PUBLISHER: Rondomedia | ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung | 6.8.2008



AUSSICHT WECHSELHAFT | Die Geländegestaltung im Spiel ist trist. Immerhin sind bekannte Stadtgebäude wie hier in München Frauenkirche (1), Rathaus (2) und Funkturm (3) erkennbar.



LUFT ANHALTEN | Mit einem Scharfschützengewehr knipsen Sie den völlig tumben Gegnern problemlos die Lichter aus.



G.B.R.: Special Commando Unit

Installieren Sie sich lieber Klassiker wie **Raven Shield** oder greifen Sie zu **Ghost Recon Advanced Warfighter** zum Budget-Preis. **G.B.R.** versucht sich im gleichen Genre, scheitert jedoch kläglich. Zwölf uninspirierte Missionen lang steuern Sie Ihre Kommandoeinheit durch übertrieben weichgezeichnete Levels. Die Animationen der Figuren lassen einen vor Schreck erstarren, ebenso die nicht erkennbare künstliche Intelligenz. Vor jedem Auftrag kaufen Sie sich Ausrüstung, ähnlich wie bei **Counter-Strike (dt.)**: Sie bezahlen Waffen und Zubehör mit Punkten, die Sie in den Missionen verdienen. (sw) ❑

MANGELHAFT Taktisches Fiasko auf ganzer Linie – Mission gescheitert!

GENRE: Taktik-Shooter
PUBLISHER: bhv Software | ca. € 25,-
USK: Ab 16 Jahren | 31.8.2008



Fiesta Online

„Fiesta" stammt aus dem Spanischen und heißt so viel wie „Fest" oder „Feier". Dann gibt es aber auch noch ein **Fiesta** aus Korea. Selbiges bedeutet „grauenhaftes Stück Software". Das Spielprinzip ist bestenfalls altbacken: Monster töten, Gegenstände sammeln, Fähigkeiten aufleveln. Alles bereits dagewesen, alles schon wesentlich besser geseh'n. Die Grafik ist ebenso veraltet, erzeugt durch den Mangastil jedoch ansatzweise die Stimmung japanischer RPGs. Die Musik sorgt dank Trash-Faktor fast schon für Spaß. Ähnlich die Questschreiber, welche sich das Prädikat „katastrophal" verdienen. (cps) ❑

MANGELHAFT **Fiesta** ist langweilig, hässlich und einfach nur schlecht!

GENRE: Online-Rollenspiel
PUBLISHER: Gamigo | ca. € 13,-
USK: Ab 12 Jahren | September 2008



URLAUBSREIF | Die Strandregionen gehören zu den schöneren im Spiel. Dabei besiegen Sie größere Kaliber wie diese Königskrabbe genauso wie normale Gegner durch stumpfsinniges Klicken.



Die Wilden Kerle 5: Hinter dem Horizont – Das Spiel zum Film

Die Kinoreihe um fußballverrückte Halbstarke wird, genauso wie die Hauptdarsteller aus der Ochsenknecht-Sippe, langsam erwachsen. Auch den fünften Film begleitet natürlich ein passendes Computerspiel. Im Adventure **Hinter dem Horizont** treffen Maxi, Raban, Leon und Vanessa auf fiese, selbstverliebte (Trommelwirbel!) Vampire! Den Großteil des Spiels steuern Sie Vanessa, deren Geliebter Leon von den Blutsaugern entführt wurde. Die Steuerung läuft nach typischem Muster ab. So kombinieren Sie Gegenstände per Mausklick und lösen mehr oder minder schwere Rätsel. Ähnlich wie die Leinwandvorlage schwebt das Spiel dabei zwischen den Zielgruppen. Manche Aufgaben wirken zu leicht, andere überfordern jüngere Spieler. Oder wussten Sie mit zehn, wie ein Sandstrahlgebläse funktioniert?

Einen kleinen Kniff hat man sich zudem bei **Everlight** abgeguckt: Die Spielwelt lässt sich zwischen Tag und Nacht umschalten. So überlisten Sie die nachtaktiven Vampire leichter bei Tag. Leider ist die Spielzeit knapp bemessen. Selbst Neulinge sind nach fünf Stunden fertig. Außerdem leidet die Atmosphäre dadurch, dass die jungen Sprecher oftmals arg unmotiviert klingen. (cs) ❑

GUT Solides, aber viel zu kurzes Adventure zum Kinofilm

GENRE: Adventure
PUBLISHER: The Games Company | ca. € 30,-
USK: Ab 6 Jahren | 30. Oktober 2008



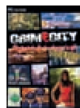
HINTERZIMMER | Die Hintergründe sind liebevoll und detailreich gestaltet. In diesem Labor findet Raban zum Beispiel eine Fledermaus, mit deren Kot er ein Heilmittel herstellt.



WÄSSRIG | Auf der Rätsel-Seite verbucht **DWK 5** viel Bewegung. Mal geht es per Wasserski über einen See, mal mit dem Motorrad-Sprung auf einen Dachboden hoch.



LANGWEILIG | Das Gefühl, wirklich taktisch auf Verbrecherjagd zu gehen, stellt sich in **Crime City** einfach nicht ein.



Crime City

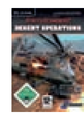
Angenommen, Sie hegen eine Leidenschaft für „Die 100 spektakulärsten Polizeivideos": Dann machen Sie um **Crime City** besser einen Bogen. Denn mit spannenden Verfolgungsjagden hat dieses Machwerk so viel zu tun wie das Martinshorn mit einem Stier. Aus der Draufsicht kommandieren Sie bis zu vier Einsatzwagen durch die hässlichsten Straßen seit **GTA 1**, um Verbrecher einzufangen. Doch schon bald werden Sie die Entwickler hinter Gitter sehen wollen. Anklage: vermurkste Steuerung, miserabler Sound, scheinbar ewig gleiches Missionsdesign. (ts) ❑

MANGELHAFT Dürftige Optik und langweilige Missionen – das ergibt die Höchststrafe: keine Kaufempfehlung!

GENRE: Echtzeit-Strategie
PUBLISHER: bhv Software GmbH | ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren | 30.9.2008



KONTRAST | Während die Heli-Modelle noch erträglich sind, besteht der Boden grundsätzlich aus Textur-Wüste.

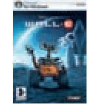


Enemy Engaged 2: Desert Operation

Fans von Helikopter-Simulationen werden nur recht spärlich von der Industrie bedient. Die **Enemy Engaged**-Serie ist seit Jahren fester Bestandteil der Szene. **Desert Operations** präsentiert Schlachtfelder in Afghanistan, der Antarktis oder dem Libanon und geht damit auf die aktuelle Weltpolitik ein. Einsteiger lassen aber besser die Finger von diesem Titel. Die komplizierte Steuerung und die dröge Präsentation überzeugen nur Freunde von ultrarealistischen Militär-Simulationen. Dafür geben einem die optionale Spracheingabe und die Kampagnen das Gefühl, mitten in einer Operation zu sein. (cs) ❑

AUSREICHEND Hässliche Texturen, dafür jede Menge Realismus

GENRE: Simulation
PUBLISHER: Koch Media | ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren | 22.8.2008



Wall-E

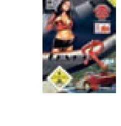
Romeo & Julia war gestern: Mit **Wall-E** erzählt Pixar in seinem neuesten Film hinreißend animiert die Liebesgeschichte zweier Roboter. Die Spielumsetzung kommt aber nur als leidlich billiges Abziehbild heraus. Während die Grafik als Durchschnitt durchgeht, krankt der Mix aus Action-Adventure und Rennspiel am langweiligen Leveldesign. Manchmal scheint in den Zwischensequenzen der Charme der Vorlage durch. Der aufdringliche Soundtrack und die fummelige Steuerung stammen hingegen anscheinend von der Müllhalde. (ts) ❑

AUSREICHEND Die ordentlichen Ansätze können den knuddeligen **Wall-E** nicht über das spielerische Mittelmaß hinaus retten.

GENRE: Action-Adventure
PUBLISHER: THQ | ca. € 30,-
USK: Ab 6 Jahren | 12.9.2008



NIEDLICH | Auch wenn das Spiel an zahlreichen Macken leidet: Der Hauptprotagonist Wall-E kann durch seinen Charme die Filmumsetzung doch noch vor dem Wertungsabsturz retten.



Level R

Von Innenstadt bis Rallye-Piste, Rennspiele erfreuen sich konstanter Beliebtheit. Mit den Größen dieses Genres kann **Level R** in den Bereichen Grafik und Fahrphysik zwar nicht konkurrieren, das soll es aber auch gar nicht. Ziel ist leicht verdaulicher Mehrspielerspaß und das klappt ganz gut. Zahlreiche Strecken, Spielmodi und die Fahrerentwicklung fesseln auch nach Stunden. Die langweilige Hintergrundmusik kann einfach durch eigene MP3s ersetzt werden. Einziger Haken: Viele Fahrzeuge und Erweiterungen müssen mit barer Münze bezahlt werden. (kum) ❑

BEFRIEDIGEND Kaum Realismus und bescheidene Grafik, aber spannende Rennduelle in zahlreichen Spielmodi

GENRE: Rennspiel
PUBLISHER: Gamigo | ca. € 13,-
USK: Ab 6 Jahren | 14.8.2008



DESTROYER | Dieses PS-Ungetüm lauert als exklusive Dreingabe in der Kaufversion. Sparfüchse dagegen laden sich einfach die Gratisvarianten ohne Bonusvehikel von der Anbieterseite herunter.

DIVERSE GENRES

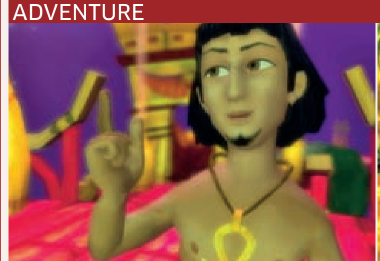
Budget-Tests

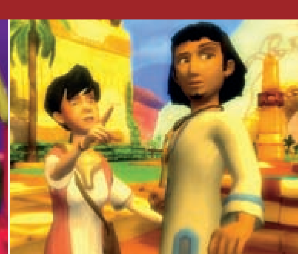
mit der Originalwertung

Jeden Monat erscheinen ehemalige Vollpreisknaller als Budget-Versionen für den schmalen Geldbeutel. PC Games gibt Ihnen eine Übersicht, welche Spiele reduziert in den Handel kommen.

SCHNÄPPCHEN DES MONATS

ADVENTURE





Ankh: Kampf der Götter

CA. € 20,- | TEST IN AUSGABE 01/08

Türsteher übertölpeln, Krokodilbabys stehlen, die Götterwelt befrieden: Tagwerk eines außergewöhnlichen Ägypters. **Ankh: Kampf der Götter** bildet das Finale der Adventure-Reihe um den tollpatschigen Assil. In bewährter Point-and-Click-Manier knobeln Sie sich durch neue, typisch farbenfroh gemalte Schauplätze. Rätsel lösen sich zumeist so einfach wie in den beiden Vorgängern und erscheinen logisch im Aufbau. Die schrulligen Charaktere und deren amüsante Kommentare bescheren rund sieben Stunden gewaltfreien Spielspaß. (kum)

DAEDALIC | 15.9.2008
USK: Ohne Altersbeschränkung
80

EGO-SHOOTER



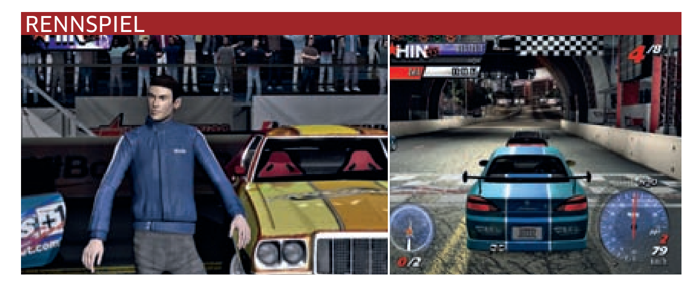
Half-Life 2: Episode Pack

CA. € 15,- | TEST IN AUSGABE 07/06, 11/07

Half-Life 2 endete mit einem der übelsten Cliffhanger der Spielegeschichte. Das **Episode Pack** setzt das Action-Abenteuer um den brechstangenschwingenden Physiker Gordon Freeman packend fort. Bei Ihrer Flucht aus City 17 begleitet Sie Alyx. Die Hübsche zieht in Dialogen am Handlungsstrang und greift effizient in Gefechte ein. Sonst hat sich wenig geändert; drei neue Gegner, eine Ladung frischer Außenareale, grafisch wie gehabt ins eindrucksvolle Source-Gewand gebracht. Die grandiosen Physik-Effekte und eine straff inszenierte Handlung fesseln von der ersten Minute an. (kum)

ELECTRONIC ARTS | 3.9.2008
USK: Keine Jugendfreigabe
87

RENNSPIEL



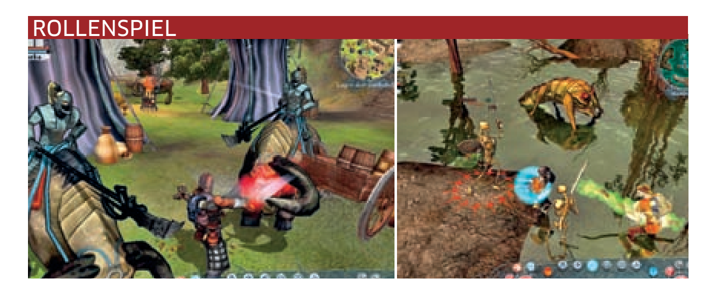
Juiced 2: Hot Import Nights

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 02/08 (keine Wertung, weil nicht testfähig)

Das Rennspiel **Juiced 2** richtet sich an die Fans der **The Fast and the Furios**-Filme. In diversen Wettbewerben wie Driftrennen rasen Sie durch detaillierte und üppig mit Objekten übersäte Innenstädte, natürlich bei Nacht. Um Ihren Boliden mit neuen Tuningteilen aufzumotzen, setzen Sie Siegprämien und Wettgewinne ein. Mit der Feinabstimmung des Programms nahmen es die Entwickler nicht so genau: Obwohl der Titel bereits vor über einem halben Jahr erschien, gibt es noch keinen Patch, der einen ruckelfreien Spielverlauf garantiert. Es bleibt somit Glückssache, ob **Juiced 2** bei Ihnen läuft. (kum)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.10.2008
USK: Ab 6 Jahren
-

ROLLENSPIEL



Silverfall

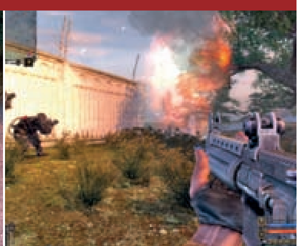
CA. € 16,- | TEST IN AUSGABE 04/07

Jagen und sammeln: Aus diesen menschlichen Urtrieben baut **Silverfall** seinen Spielablauf – unzählige Monster totklicken, Gegenstände zu Tausenden sammeln, Levels und Fähigkeiten puschen. Profan der Rest: Mit der Heldengruppe interessante Quests erfüllen, Erfahrungspunkte für Levelaufstiege sammeln und die Ausrüstung des Hauptcharakters optimieren. Die Comic-Grafik trifft nicht jeden Geschmack und ruckelt für ihre Qualität unverhältnismäßig stark. Positiv: Das ausgefeilte Charakterdesign und das enorme Suchtpotenzial des Titels motivieren langfristig. (kum)

RONDOMEDIA | 1.10.2008
USK: Ab 16 Jahren
78

EGO-SHOOTER





S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 05/07

S.T.A.L.K.E.R. versetzt Sie in die radioaktiv verseuchte Zone um das havarierte Atomkraftwerk von Tschernobyl. Dort jagen Sie im Strahlenschutzanzug nach Artefakten, erfüllen für andere Stalker abwechslungsreiche Missionen und versuchen, die Erinnerung an Ihre Vergangenheit wiederzugewinnen. Banditen, tückische Anomalien und Mutanten machen Ihnen dabei das Leben schwer. Die atmosphärische Dichte der lebendigen Spielwelt und die düstere Stimmung in den stark verseuchten Gebieten sorgen ein ums andere Mal für Gänsehautmomente. (kum)

THQ | 12.9.2008
USK: Keine Jugendfreigabe
90





Mirror's Edge (PC)
Art-Nr.: A20321

48,90 €

Lieferbar zum Release*
USK: n. n. bekannt 73

Mirror´s Edge versetzt Euch in die Ego-Perspektive der Heldin Faith. Durch die enorme Bewegungsfreiheit und den Blickwinkel der Protagonistin, soll dem Spieler ein neues Gameplay vermittelt werden. Neben extremen Höhen die Ihr durchquert, stehen rasante Kämpfe auf dem Programm.



Tomb Raider: Underworld (PC)
Art-Nr.: A17075

47,90 €

Lieferbar zum Release*
USK: 12 Jahre 72



X3: The Terran Conflict (PC)
Art-Nr.: A20406

38,90 €

USK: 12 Jahre 58

* Das Erscheinungsdatum erfahrt Ihr immer tagesaktuell auf www.doomster.de

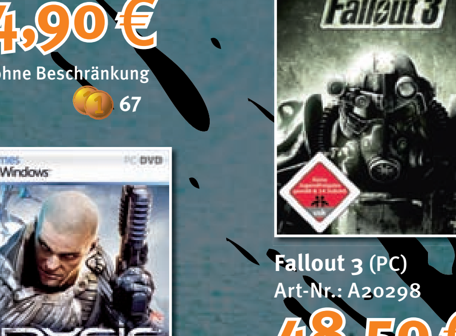


FIFA 09 (PC)
Art-Nr.: A20023

44,90 €

USK: ohne Beschränkung 67

Jetzt bestellen auf www.doomster.de



Crysis: Warhead (PC)
Art-Nr.: A19187

28,90 €

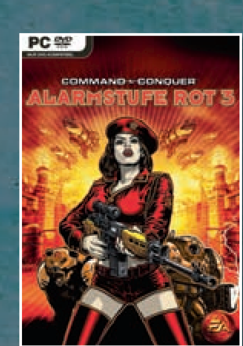
USK: 18 Jahre 43



Fallout 3 (PC)
Art-Nr.: A20298

48,50 €

Lieferbar zum Release*
USK: 18 Jahre 73



Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3 (PC)
Art-Nr.: A18333

49,90 €

Lieferbar zum Release*
USK: 16 Jahre 75

i

Tiefpreis-Garantie
Bei uns bekommst Du die meisten Artikel zu Low-Level-Preisen.

Belohnung für jeden Kauf
sqoops-cents kannst Du auf doomster.de wie bares Geld einsetzen.

Kostenlose Lieferung
Ab einem Bestellwert von 30,00 € (außer Hardware) liefern wir frei Haus.

Gutscheine fürs Weitersagen
3,00 € gibt's für jede erfolgreiche Empfehlung (Warenwert mind. 20,00 €).

Mehr entdecken
Sortiere unsere Riesen-Auswahl nach Preis, Genre oder Bewertung.

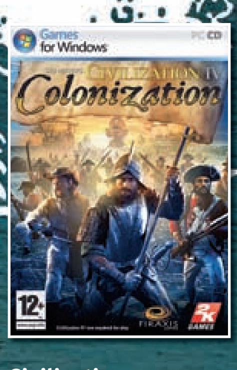
Enter at your own risk

DOOMSTER

www.doomster.de



FUSSBALL MANAGER 09 (PC)
Art-Nr.: A20022
52,90 €
Lieferbar zum Release*
USK: ohne Beschr. 79



Civilization 4: Colonization (PC)
Art-Nr.: A19244
27,90 €
USK: 6 Jahre 42



Warhammer Online: Age of Reckoning (PC)
Art-Nr.: A11844
44,90 €
USK: 12 Jahre 67



James Bond: Ein Quantum Trost (PC)
Art-Nr.: A19930
58,90 €
Lieferbar zum Release*
USK: 18 Jahre 88



SPORE (PC)
Art-Nr.: A00997
48,90 €
USK: 12 Jahre 73





Grand Theft Auto IV (PC)
Art-Nr.: A20019
48,90 €
Lieferbar zum Release*
USK: n. n. bekannt 73



Need for Speed: Undercover (PC)
Art-Nr.: A20305
48,50 €
Lieferbar zum Release*
USK: 12 Jahre 73



Need for Speed: Most Wanted (PC)
Art-Nr.: A00841
9,80 €
USK: 12 Jahre 15





Far Cry 2 (PC)
Art-Nr.: A15208
47,90 €
Lieferbar zum Release*
USK: 18 Jahre 72



Du verdienst beim Kauf eines Produkts sqoops-cents, die Du in unserem Online-Shop einlösen kannst.

USK: Alterseinstufungen der USK gemäß § 14 JuSchG.

Alle Angaben ohne Gewähr.

* Das Erscheinungsdatum erfahrt Ihr immer tagesaktuell auf www.doomster.de

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

Die 100 besten PC-Spiele

PC Games listet die besten Spiele aller Ressorts auf – zusammen mit unvergesslichen Meisterwerken.

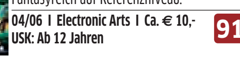
Monat für Monat stellen wir Ihnen im Einkaufsführer die besten Spiele aller Ressorts vor.

Dabei gelten einige Regeln. Wir führen Spiele auf, die in den vergangenen 36 Ausgaben getestet wurden (ausgenommen Online-Rollenspiele und Mehrspieler-Shooter, die regelmäßig Updates erhalten). Wertungsänderungen für Spiele gibt es bei Nachtests, falls zum Beispiel ein Patch dies erfordert.

Hinweise: Wertungen vor Ausgabe 02/06 sind nur bedingt vergleichbar, da es vorher noch keine Motivationskurve gab. Bei gleicher Wertung entscheidet die Aktualität des Spiels über dessen Platzierung in der Liste. Bei Sportspiele-Serien ist nur der aktuell beste Teil aufgeführt. Die Preisangabe entspricht dem aktuellen Stand. Bei Online-Rollenspielen fallen in der Regel noch monatliche Gebühren an, die Sie mit einberechnen müssen.

PC-Spiele selber bewerten geht natürlich auch. Besuchen Sie doch einfach unser eigens dafür eingerichtetes Portal www.gamesvote.de. Als registrierter Nutzer dürfen Sie dort mit wenigen Klicks Ihre persönlichen Highlights und Enttäuschungen bewerten, Kommentare dazu verfassen oder sich einen Überblick verschaffen, welche Genres und welche PC-Spiele gerade angesagt sind. Wir freuen uns auf Ihren Besuch. ❑

Strategiespiele

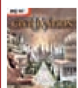
Schlacht um Mittelerde 2
Missionsdesign und Geschichte in Tolkiens Fantasyreich auf Referenzniveau.
04/06 I Electronic Arts I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
91



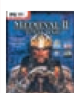
Star Wars: Empire at War
Effektvolle Echtzeitstrategie vom Feinsten im Star Wars-Universum.
04/06 I Activision-Blizzard I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
91



Company of Heroes
Grandios: detailreiche Grafik und dramatische Missionen im Zweiten Weltkrieg.
11/06 I THQ I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
90

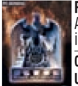


Civilization 4
Forschen, tüfteln, kämpfen: Sid Meiers jüngster Streich motiviert über Monate.
01/06 I 2k Games I Ca. € 10,-
USK: Ab 6 Jahren
90



Medieval 2: Total War
Großartiger Mix aus Rundenmodus und eindrucksvollen Mittelalter-Gefechten.
12/06 I Sega I Ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren
88

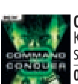
Paraworld
Nach den ersten Missionen kommen Sie von den Dino-Schlachten nicht mehr los!
10/06 I Sunflowers I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
88



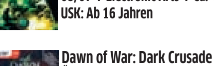
Rush for Berlin
Abwechslungsreiche und knackige Missionen in einem dramatischen Rennen um Berlin.
07/06 I Deep Silver I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
87



Heroes of Might and Magic 5: TotE
Neue Einheiten, neue Fraktion: Das alleine lauffähige Add-on Tribes of the East begeistert.
12/07 I Ubisoft I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
85



C&C 3: Tiberium Wars
Kane, Nod, GDI, Aliens – die bunte Popcorn-strategie ist kurzweilig, aber nicht perfekt.
05/07 I Electronic Arts I Ca. € 30,-
USK: Ab 16 Jahren
85




Dawn of War: Dark Crusade
Überzeugend: eine dynamische Kampagne, sieben Spielvölker, toller Mehrspielerteil.
12/06 I THQ I Ca. € 20,-
USK: Ab 16 Jahren
85

Aufbauspiele & WiSims




Civilization 4: Colonization
Perfekte Neuauflage eines Strategie-Klassikers, die lange Zeit motiviert.
11/08 I 2k Games I Ca. € 30,-
USK: Ab 6 Jahren
87

NEUZUGANG

Fußball Manager 09
Verteidigt dank sinnvoller Neuerungen und besserer Grafik souverän den Thron.
12/08 I Electronic Arts I Ca. € 50,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
86

Anno 1701
Witzige Computergegner, Traumgrafik und ein Soundtrack zum Niederknien.
12/06 I Sunflowers I Ca. € 35,-
USK: Ab 6 Jahren
86

The Movies
Solide WiSim mit der grandiosen Möglichkeit, eigene Filme zu drehen.
01/06 I Activision-Blizzard I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
86

Die Siedler 2: Die nächste Generation
Wuseloptik und das klassische Spielgefühl machen die eintönige Kampagne wett.
10/06 I Ubisoft I Ca. € 15,-
USK: Ab 6 Jahren
82

Caesar 4
Komplexe, aber leicht zugängliche und motivierende Aufbaustrategie im alten Rom.
11/06 I Activision-Blizzard I Ca. € 15,-
USK: Ab 12 Jahren
81




X3: Reunion
Nach zähem Einstieg macht die Gründung eines Weltraumimperiums enormen Spaß.
01/06 I Deep Silver I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
80



Tycoon City New York
Trotz kleiner Mängel motivierend: Spielen Sie alle Viertel der Metropole frei.
05/06 I Atari I Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
79

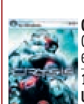



Die Gilde 2 (V. 1.20)
Gelungenes Mittelalter-Flair, doch die Mischung aus Sims und WiSim hinkt.
05/07 I Jowood I Ca. € 25,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
78




Eishockey Manager 2007
Eine gute Simulation mit viel Tiefgang, verknüpft mit einer einfachen Benutzerführung.
02/07 I TGC I Ca. € 25,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
78

Einzelspieler-Shooter



Crysis
Grandiose Optik und gelungenes Gameplay: ein klasse Shooter!
12/07 I Electronic Arts I Ca. € 45,-
USK: Keine Jugendfreigabe
94

Bioshock
Top-Atmosphäre, erfrischendes Unterwasser-Setting, knallharte Gegner. Muss man haben!
10/07 I Take 2 I Ca. € 25,-
USK: Keine Jugendfreigabe
93

Call of Duty 4: Modern Warfare
Der Wahnsinn des Krieges in unheimlicher Verdichtung plus Dauerspaß im Multiplayer.
01/08 I Activision-Blizzard I Ca. € 40,-
USK: Keine Jugendfreigabe
92

Crysis Warhead
Sechs spannende Stunden bester Shooter-Unterhaltung in geballter Grafikpracht.
11/08 I Electronic Arts I Ca. € 30,-
USK: Keine Jugendfreigabe
91

Call of Duty 2
Packender Weltkrieg-Shooter mit beeindruckenden Schlachtfeldern.
01/06 I Activision-Blizzard I Ca. € 10,-
USK: Keine Jugendfreigabe
91



S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Stimmungsvoller Endzeit-Shooter mit genialer Optik und Rollenspiel-Elementen.
05/07 I THQ I Ca. € 10,-
USK: Keine Jugendfreigabe
90

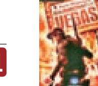


NEUZUGANG

Far Cry 2
Shooter-Spektakel in Afrika: dank offener Welt und grandioser Schießereien ein Hit!
12/08 I Ubisoft I Ca. € 50,-
USK: Keine Jugendfreigabe
89

Half-Life 2: Episode Two
Mit Szenen, wuchtiger als die vom Hauptspiel: Episode Two lässt Münder offen stehen.
11/07 I Electronic Arts I Ca. € 20,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87

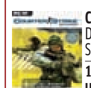
Rainbow Six: Vegas
Gut aussehender Taktik-Shooter mit tollem Deckungssystem, aber schwacher Story.
02/07 I Ubisoft I Ca. € 10,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87





Prey
Kurzes, aufwühlendes Spektakel, das mit tollen Schwerkrafträtseln überrascht.
09/06 I Take 2 I Ca. € 15,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87

Mehrspieler-Shooter



Counter-Strike Source
Dieses Wunderwerk von einem Wettkampf-Shooter ist in der Spielbarkeit unübertroffen.
12/05 I Electronic Arts I Ca. € 28,-
USK: Ab 16 Jahren
92



Unreal Tournament 3
Wahnwitzig schneller Mehrspieler-Shooter voller Waffen und Fahrzeuge. Kracht!
01/08 I Midway I Ca. € 27,-
USK: Ab 16 Jahren
91



Battlefield 2
Realistisch angehauchter, superber Shooter zu Lande, zu Wasser und in der Luft.
08/05 I Electronic Arts I Ca. € 30,-
USK: Ab 16 Jahren
91




Unreal Tournament 2004 (dt.)
Rasend schneller Shooter mit großen Außen-levels, Vehikeln und neuem Onslaught-Modus.
05/04 I Atari I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
89



Battlefield 2142 (V. 1.2)
Die Zukunftsvariante der Battlefield-Serie punktet mit dem neuen Titanen-Modus.
05/07 I Electronic Arts I Ca. € 30,-
USK: Ab 16 Jahren
87



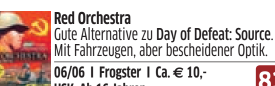
Enemy Territory: Quake Wars
Nach etwas Eingewöhnung offenbart sich ein fantastischer Team-Shooter.
12/07 I Activision-Blizzard I Ca. € 30,-
USK: Ab 16 Jahren
85



Joint Operations: Typhoon Rising
Beeindruckendes Massenkampfspektakel mit mehr als 100 Spielern gleichzeitig.
08/04 I Electronic Arts I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
85



Team Fortress 2
Hinter dem Comic-Kleid stecken schwarzhumorige Kämpfe mit Teamwork-Prägung.
12/07 I Electronic Arts I Ca. € 20,-
USK: Keine Jugendfreigabe
84



Red Orchestra
Gute Alternative zu Day of Defeat: Source. Mit Fahrzeugen, aber bescheidener Optik.
06/06 I Frogster I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
83



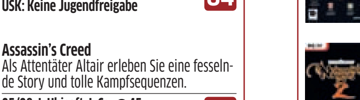
Star Wars: Battlefront 2
Schnelle Gefechte und schöne Atmosphäre. Raumschlachten und spielbare Helden.
01/06 I Activision-Blizzard I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
83

Action-Adventures



Portal
Ein außergewöhnliches Spiel mit Portalen und tollem Humor: absolute Pflicht!
11/07 | Electronic Arts | Ca. € 18,- **89**
USK: Ab 12 Jahren

Infernal
Schön inszenierte Engel-Teufel-Geschichte mit leichten spielerischen Schwächen.
04/07 | Eidos | Ca. € 15,- **84**
USK: Keine Jugendfreigabe



Tomb Raider Legend
Nach dem enttäuschenden **Angel of Darkness** endlich wieder ein spannendes Lara-Spiel.
05/06 | Eidos | Ca. € 10,- **86**
USK: Ab 16 Jahren

Hitman: Blood Money
Mit erfrischender Story und vielen Überarbeitungen der bislang beste **Hitman**-Teil.
07/06 | Eidos | Ca. € 20,- **84**
USK: Keine Jugendfreigabe

Psychonauts
Witziges, vor Kreativität berstendes Jump&Run-Adventure mit Tiefgang. Genial!
03/06 | THQ | Ca. € 10,- **85**
USK: Ab 12 Jahren

Assassin's Creed
Als Attentäter Altair erleben Sie eine fesselnde Story und tolle Kampfsequenzen.
05/08 | Ubisoft | Ca. € 45,- **83**
USK: Ab 16 Jahren

Prince of Persia: The Two Thrones
Der dritte Teil der Prinzen-Saga: wild und dramatisch, aber auch knifflig.
02/06 | Ubisoft | Ca. € 10,- **85**
USK: Ab 16 Jahren

Resident Evil 4
Fesselnder Survival-Horror von der Konsole. Ein Patch rettet die Atmosphäre.
05/07 | Ubisoft | Ca. € 15,- **83**
USK: Keine Jugendfreigabe

John Woo presents Stranglehold
Bei den wilden Schießereien bleibt wirklich kein Pixelstein auf dem anderen.
10/07 | Midway | Ca. € 25,- **84**
USK: Keine Jugendfreigabe

Dark Messiah of Might and Magic (dt.)
Brachiale Fantasy-Kämpfe in der Ego-Sicht, mit toller Physik, aber Längen im Leveldesign.
12/06 | Ubisoft | Ca. € 10,- **82**
USK: Keine Jugendfreigabe

Rollenspiele & Action-Rollenspiele

The Elder Scrolls 4: Oblivion (dt.)
Grenzenlose Freiheit und tolle Grafik – alles in Bethesdas riesiger Fantasy-Welt.
06/06 | Take 2 | Ca. € 20,- **89**
USK: Ab 12 Jahren

Jade Empire: Special Edition
Biowares Asia-Epos begeistert mit einer dichten Handlung und rührenden Quests.
04/07 | Take 2 | Ca. € 10,- **84**
USK: Ab 12 Jahren

The Witcher Enhanced Edition
Modernes Fantasy-Spektakel mit coolem Helden, viel Action und intelligenter Story.
10/08 | Atari | Ca. € 35,- **87**
USK: Keine Jugendfreigabe

The Fall Reloaded
Cleveres, aber grafisch veraltetes Endzeit-Rollenspiel mit guter Atmosphäre.
10/06 | Koch Media | Ca. € 10,- **83**
USK: Ab 16 Jahren

Neverwinter Nights 2 (V. 1.04)
Klassisches Party-Rollenspiel mit taktischen Kämpfen, guter Story und **D&D**-Regelsystem.
01/07 | Atari | Ca. € 20,- **87**
USK: Ab 12 Jahren

Two Worlds
Die riesige und optisch schöne Welt bietet viel Rollenspiel mit kleinen Schwächen.
07/07 | Zuxxez | Ca. € 40,- **82**
USK: Ab 12 Jahren

Mass Effect
Sci-Fi-Meisterwerk mit brillanter Story und viel Action, aber monotonen Nebenquests.
08/08 | Electronic Arts | Ca. € 45,- **85**
USK: Ab 16 Jahren

Das Schwarze Auge: Drakensang
Gute Umsetzung des komplexen Pen&Paper-Regelwerks mit abwechslungsreichen Quests.
09/08 | Dtp | Ca. € 45,- **81**
USK: Ab 12 Jahren

Titan Quest
Der bislang beste **Diablo 2**-Klon kombiniert gute Grafik mit Sammelwut in der Antike.
08/06 | THQ | Ca. € 10,- **85**
USK: Ab 12 Jahren

Gothic 3 (1.12)
Großartige, aber immer noch bugverseuchte Spielwelt. Fan-Patches schaffen Abhilfe.
07/07 | Jowood | Ca. € 27,- **81**
USK: Ab 12 Jahren

Online-Rollenspiele



World of Warcraft
Können acht Millionen **WoW**-Spieler irren? Das populärste MMORPG auf Platz 1.
02/05 | Activision-Blizzard | Ca. € 15,- **94**
USK: Ab 12 Jahren

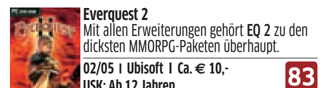
Guild Wars Nightfall
Das dritte **Guild Wars**-Paket richtet sich an Einsteiger und PvE-Liebhaber.
01/07 | Flashpoint | Ca. € 40,- **84**
USK: Ab 12 Jahren





Guild Wars
Auftakt einer innovativen Serie, in der organisierte Gilden gegeneinander antreten.
07/05 | Flashpoint | Ca. € 35,- **90**
USK: Ab 12 Jahren

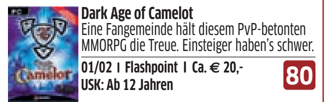
Richard Garriott's Tabula Rasa
Eine Annäherung an das Genre aus Shooter-Sicht – gewagt und gut, aber nicht perfekt.
01/08 | Flashpoint | Ca. € 40,- **83**
USK: Ab 16 Jahren



Guild Wars Factions
Mehr Spielfläche, mehr Klassen, mehr Skills, mehr PvP – **Guild Wars** für Profis.
07/06 | Flashpoint | Ca. € 35,- **86**
USK: Ab 12 Jahren

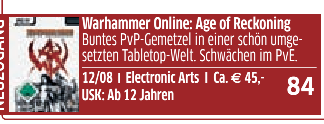
Everquest 2
Mit allen Erweiterungen gehört **EQ 2** zu den dicksten MMORPG-Paketen überhaupt.
02/05 | Ubisoft | Ca. € 10,- **83**
USK: Ab 12 Jahren





Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar
Tolkiens Werk als herrliche Online-Spielwiese.
07/07 | Codemasters | Ca. € 30,- **85**
USK: Ab 12 Jahren

Dark Age of Camelot
Eine Fangemeinde hält diesem PvP-betonten MMORPG die Treue. Einsteiger haben's schwer.
01/02 | Flashpoint | Ca. € 20,- **80**
USK: Ab 12 Jahren





NEUZUGANG
Warhammer Online: Age of Reckoning
Buntes PvP-Gemetzel in einer schön umgesetzten Tabletop-Welt. Schwächen im PvE.
12/08 | Electronic Arts | Ca. € 45,- **84**
USK: Ab 12 Jahren

City of Villains
Seitenwechsel: Hier sind Sie Schurke statt Superheld. Ansonsten ähnelt es **City of Heroes**.
01/06 | Flashpoint | Ca. € 20,- **78**
USK: Ab 12 Jahren

Adventures



Geheimakte Tunguska
Deutsches Top-Adventure mit spannender Story, guter Grafik und viel Bedienkomfort.
10/06 | Deep Silver | Ca. € 20,- **85**
USK: Ab 6 Jahren



Sam & Max Season Two
Das Episoden-Abenteuer geht weiter: wilder, böser, besser als **Season One**.
06/08 | Telltale Games | Ca. € 23,- **82**
USK: Nicht geprüft



Jack Keane
Das Abenteuer des britischen Kapitäns glänzt nach müdem Start mit einer guten Geschichte.
09/07 | 10Tacle | Ca. € 25,- **84**
USK: Ab 6 Jahren

Dreamfall: The Longest Journey
Herausragende Grafik und Musik, eine dramatische Story, aber kaum Rätsel.
07/06 | Dtp | Ca. € 15,- **82**
USK: Ab 12 Jahren



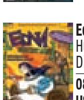
Ankh: Herz des Osiris
Der zweite Teil der Wüstenknobelei bleibt bei den Stärken seines Vorgängers treu.
01/07 | Bhv | Ca. € 15,- **84**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Sam & Max Season One
Brüllkomisches, etwas zu leicht geratenes Episoden-Adventure mit tollem Sound.
12/07 | Jowood | Ca. € 30,- **81**
USK: Ab 12 Jahren



Geheimakte 2: Puritas Cordis
Prima Fortsetzung mit guter Grafik. Die Rätsel sind fair, aber manchmal auch umständlich.
10/08 | Deep Silver | Ca. € 40,- **83**
USK: Ab 6 Jahren

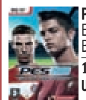
Ankh: Kampf der Götter
Der dritte Teil der **Ankh**-Reihe erreicht nicht mehr die Klasse der Vorgänger.
01/08 | Xider/Daedalic | Ca. € 25,- **80**
USK: Ohne Altersbeschränkung



Edna bricht aus
Huldigung an Lucas Arts: Edna erlebt skurrile Dinge in klassischer Point&Click-Steuerung.
08/08 | Bhv | Ca. € 30,- **82**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Simon the Sorcerer 4
Bissiger Frontalangriff auf Fantasy-Klischees. Netter Humor, aber atmosphärisch schwach.
04/07 | TGC | Ca. € 10,- **80**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Sportspiele



Pro Evolution Soccer 2008
Eine brillante Fußball-Simulation. Die Bundesliga-Lizenz fehlt allerdings.
12/07 | Konami | Ca. € 30,- **90**
USK: Ohne Altersbeschränkung



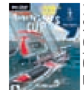
RTL Skispringen 2007
Die offiziellen Schanzen 2007 und die innovative Steuerung sorgen für Skisprung-Spaß.
01/07 | RTL | Ca. € 15,- **82**
USK: Ohne Altersbeschränkung

NBA Live 07
Die beste Basketball-Simulation auf dem Markt. Geniale Atmosphäre.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- **90**
USK: Ohne Altersbeschränkung



FIFA 07
Ballphysik verbessert, Defensivleistung der KI bleibt schlecht, klasse Atmosphäre.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- **81**
USK: Ohne Altersbeschränkung

NHL 07
Dank des Skillsticks eine intuitive Steuerung für ein großartiges Schlittschuherlebnis.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- **89**
USK: Ohne Altersbeschränkung

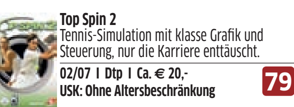


32nd America's Cup
Spannende Rennen auf dem Wasser, es mangelt jedoch an Atmosphäre.
07/07 | Morphicon | Ca. € 50,- **80**
USK: Ohne Altersbeschränkung



Madden NFL 07
Die NFL Europe feiert ihren Einstand. Das ist Football in Reinkultur.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,- **88**
USK: Ohne Altersbeschränkung

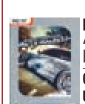
Ski Alpin Racing 2007
Ski-Rennen mit motivierender Karriere. Gelungen, aber die Daten sind veraltet.
01/07 | RTL | Ca. € 30,- **80**
USK: Ohne Altersbeschränkung



Tiger Woods PGA Tour 07
Grafik und Realismus sind spitze. Aber nur wenig Neues im Vergleich zur 06er-Ausgabe.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- **86**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Top Spin 2
Tennis-Simulation mit klasse Grafik und Steuerung, nur die Karriere enttäuscht.
02/07 | Dtp | Ca. € 20,- **79**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Rennspiele



Need for Speed Most Wanted
40 Stunden Spielspaß und stilvolle Grafik lassen Rennspielerherzen höher schlagen.
01/06 | Electronic Arts | Ca. € 10,- **90**
USK: Ab 12 Jahren

Race: The WTCC-Game
Einsteigerfreundliche Simulation der **GTR 2**-Entwickler ohne Karrieremodus.
01/07 | Eidos | Ca. € 15,- **86**
USK: Ohne Altersbeschränkung



DTM Race Driver 3
Trotz fehlender Karriereoption bietet der dritte Teil der Reihe einen riesigen Umfang.
04/06 | Codemasters | Ca. € 10,- **89**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Xpand Rally Xtreme
Force Feedback par excellence, Grafik und umfangreicher Karrieremodus überzeugen.
02/07 | Deep Silver | Ca. € 10,- **84**
USK: Ohne Altersbeschränkung



Colin McRae Dirt
Eine fordernde Karriere und mehrere Rennklassen – ein Rallyespiel der Extraklasse.
07/07 | Codemasters | Ca. € 30,- **88**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Flat Out 2
Auf Action getrimmtes Arcade-Rennspiel mit herausforderndem Karrieremodus.
09/06 | Eidos | Ca. € 10,- **83**
USK: Ab 12 Jahren



GTR 2
Gute KI und ultrarealistische Physik fordern Rennspielprofis lange Zeit heraus.
10/06 | Atari | Ca. € 20,- **87**
USK: Ohne Altersbeschränkung

NEUZUGANG
Pure
Kurzweiliger Arcade-Spaß, dessen riesige Strecken beeindrucken. Die Ladezeiten nerven.
11/08 | Disney Interactive | Ca. € 45,- **81**
USK: Ab 6 Jahren



Race Driver: Grid
Innovative Inhalte und grandiose Grafik machen **Grid** zu einem Muss für Rennspieler.
07/08 | Codemasters | Ca. € 45,- **86**
USK: Ab 6 Jahren



Need for Speed Carbon
Arcade-Rennspiel mit spannenden Canyon-Rennen, die Sie mit KI-Teams bestreiten.
01/07 | Electronic Arts | Ca. € 15,- **81**
USK: Ab 12 Jahren



ENTDECKE DEN ONLINE-SHOP clo

BIG IN POSTERS, SHIRTS & MERCHANDISE



WER IST EIGENTLICH DIESER LAN UND WARUM MACHT ER SO VIELE PARTYS?
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
T-888.70 € 14,90



COME TO THE DARK SIDE, WE HAVE COOKIES!
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
T-888.25 € 14,90



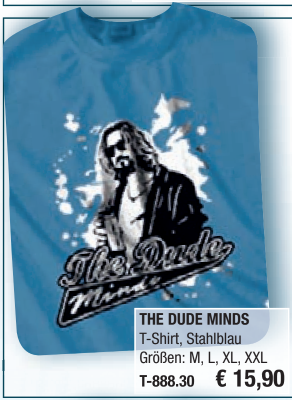
WORLD OF WARCRAFT: HORDE CREST
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL
T-903.55 € 19,90



DIRECTOR'S CUT SHIRTS: PRIVATE INVESTIGATOR
T-Shirt, braun
Größen: M, L, XL
T-911.35 € 16,90



DIRECTOR'S CUT SHIRTS: LET'S GO BOWLING
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
T-894.55 € 16,90



THE DUDE MINDS
T-Shirt, Stahlblau
Größen: M, L, XL, XXL
T-888.30 € 15,90



OH WHEN THE SAINTS...
T-Shirt, schwarz
„…wir watten durch ein Meer von Blut…
Mit bedruckten Armen: VERITAS(rechts) und AEQUITAS(links)
Größen: M, L, XL, XXL
T-908.85 € 17,90



THE PUNISHER: WHITE SKULL LOGO
T-Shirt, schwarz · Größen: M, L, XL
T-900.70 € 19,90



CHARLIE DON'T SURF
T-Shirt, oliv
Größen: M, L, XL
T-912.90 € 14,90

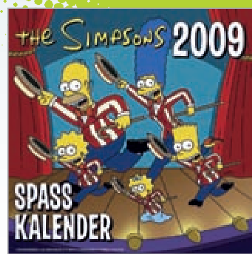


CHUCK YOU
T-Shirt, grau · Größen: M, L, XL
T-902.65 € 15,90

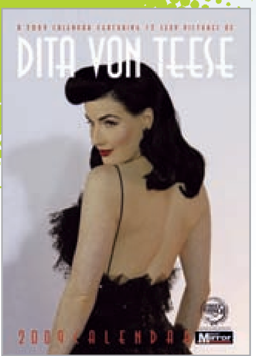



‚KILLER-SPIEL' SPIELER: LAUF SO SCHNELL DU KANNST
T-Shirt, schwarz. · Größen: M, L, XL, XXL
T-772.23 € 14,90

KALENDER 2009



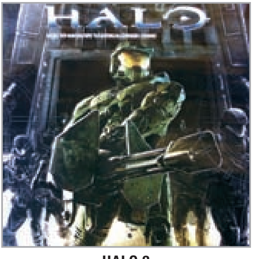
THE SIMPSONS
Maße: 29,5x29,5 cm
L-830.300 / € 9,95



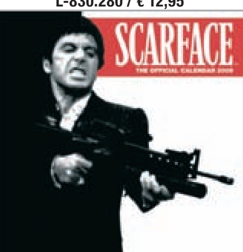
DITA VON TEESE
Maße: 29,7x42 cm
L-830.380 / € 9,99



DEVIL MAY CRY 4
Maße: 29,5x29,5 cm
L-830.280 / € 12,95



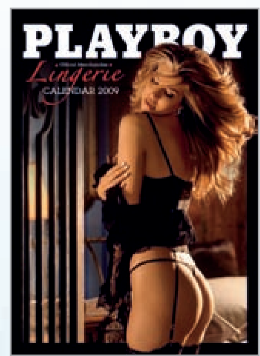
HALO 3
Maße: 29,5x29,5 cm
L-830.290 / € 12,90



SCARFACE
Maße: 30,5x30,5 cm
L-830.040 / € 12,90



RESIDENT EVIL
Maße: 29,5x29,5 cm
L-830.295 / € 12,95



PLAYBOY: LINGERIE
Maße: 29,5x42 cm
L-830.465 / € 12,99



WORLD OF WARCRAFT
Maße: 29,5x29,5 cm
L-830.310 / € 12,95

5XL-SHIRT

Coole Motive für ‚stärkere' Männer.



DEUTSCHER MARKENBUDDHA
T-Shirt, schwarz
Größen: XXL, XXXL, 4XL, 5XL
T-908.70 € 19,90

…SCHWERER ZU ENTFÜHREN
T-Shirt, schwarz-
Größen: XXL, XXXL, 4XL, 5XL
T-908.80
€ 19,90

Noch mehr Shirts in Übergrößen unter closeup.de

Alle Shirts sind aus 100% Baumwolle

GEFORCE GTX 260

NVIDIA: HIGH-END-MODELL ÜBERARBEITET



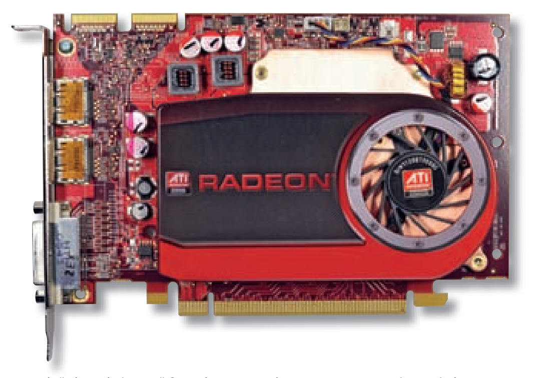
Bei der neuen Geforce GTX 260 kommen 216 statt 192 Shader-Einheiten zum Einsatz. Zudem hat Nvidia die Anzahl der Textureinheiten von 64 auf 72 angehoben. Die Taktraten sind jedoch bei beiden GTX-260-Modellen gleich: 576/1.242/999 MHz (Chip/Shader/Speicher). Der Grund für die Änderungen: Die GTX 260 kostet derzeit rund 210 Euro und ist damit praktisch genauso teuer wie AMDs Radeon HD 4870. Bei vielen Spielen liegt sie jedoch hinten.

In unserem Test ist die neue GTX 260 bis zu neun Prozent schneller als der Vorgänger. Meist ist der Unterschied jedoch deutlich geringer. Damit bleibt die HD 4870 in zahlreichen Tests vorne. Zudem kostet die GTX 260 mit 216 Shader-Einheiten voraussichtlich rund 30 Euro mehr als die ältere Variante mit 192 Einheiten.

Info: www.nvidia.de

RADEON HD 4670

GÜNSTIG, ABER FLOTT



Bereits für 75 Euro bekommen Sie AMDs neues Einsteiger-modell Radeon HD 4670. Es ist schnell genug, um etwa **Race Driver: Grid** in 1.280 x 1.024 mit achtfacher Kantenglättung und 16:1 anisotroper Filterung zu spielen. Bei **Crysis** reicht es allerdings nicht für die höchste Detailstufe.

Der verwendete RV730-Chip verfügt über 320 Shader- und 32 Textureinheiten. Damit ist die HD 4670 fast genauso schnell wie die HD 3870 (320/16 Einheiten) für 90 Euro. Die ebenfalls 75 Euro teure Geforce 9600 GSO liegt je nach Spiel knapp vor der HD 4670 (**Crysis**, **Call of Duty 4**) oder deutlich dahinter (**Race Driver: Grid**). Für die AMD-Karte sprechen der geringe Stromverbrauch und der unter Windows fast unhörbar leise Lüfter (0,4 Sone). Startet man ein Spiel, nervt das Lüftersummen jedoch mit bis zu lauten 3,9 Sone.

Info: www.amd.com/de-de

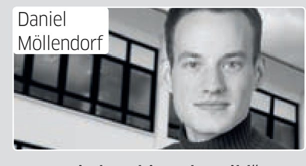
PCGH-SPEICHER

VIER-GB-KIT FÜR SPIELER



Zusammen mit RAM-Hersteller Mushkin haben unsere Kollegen der PC Games Hardware ein DDR2-Kit für Spieler entwickelt. Die beiden 2.048-MB-Module arbeiten im DDR2-1000-Modus mit den Latenzen 5-5-5-12. Im Lieferumfang befindet sich die Vollversion des **3D Mark Vantage Basic** (Wert: 6,95 US-Dollar) und eine Overclocking-Anleitung als Video. Das PCGH-RAM ist Ende Oktober verfügbar und kostet voraussichtlich 80 Euro.

Info: www.pcgh.de



Daniel Möllendorf

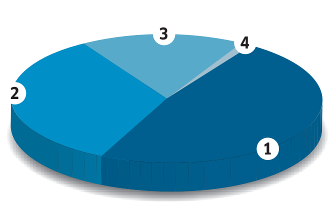
„Ein beruhigendes Bild"

Beim Rechnerstart zeigt das BIOS eine CPU-Temperatur nur minimal oberhalb der Raumtemperatur an. Die vorangegangene Stunde setzten Kollege Felix Schütz und ich seinen neuen Spiele-PC zusammen. Dabei haben wir ein Quadcore-Modell mit großzügiger Luftkühlung kombiniert. Selbst mit Übertaktung bleibt der Intel-Prozessor unbedenklich kühl. In meinem Wohnzimmer-PC reicht sogar AMDs Boxed-Kühler, um den Zweikerner kaum hörbar zu kühlen. Ganz anders sieht es bei aktuellen Grafikkarten aus: Geforce 8800 GT oder Radeon HD 4870 glühen beim Ausbau geradezu. Selbst wenn der Grafikchip 100 Grad Celsius übersteht – die umliegenden Komponenten auf dem Mainboard leiden. Ich würde mich über Grafikkarten mit weniger Abwärme oder besserer Kühlung freuen.

UMFRAGE

Über welchen Grafikchip verfügt Ihre nächste Grafikkarte?

1. AMD-GPU 48%
2. Nvidia-GPU 34%
3. Weiß nicht/keine Angabe 17%
4. Intel-GPU 1%



[Quelle: pcgameshardware.de, Teilnehmer: 1.119]

KER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEW

ROCCAT: SPIELERMAUS FERTIG

Ab Oktober ist die mehrfach verschobene High-End-Maus Roccat Kone für rund 65 Euro verfügbar. Wir konnten sie bereits testen. Dabei arbeitete der 3.200-DPI-Lasersensor sehr präzise. Bei Bedarf können Sie die Abtastrate per Taste reduzieren. Zudem lässt sich die Laserstärke an das Mauspad anpassen. Mit den mitgelieferten Gewichten bestimmen Sie die Schwere der Maus (114 bis 132 Gramm). Praktisch sind auch das Vier-Wege-Mausrad mit ordentlicher Rasterung und die Makrofunktion – bis auf die beiden Haupttasten lassen sich alle fünf Knöpfe frei konfigurieren.

Info: www.roccat.org

SPARTIPP: RUSH HEADSET

Sharkoons Headset kostet nur rund 20 Euro und bietet für den Preis einen gelungenen Klang samt kräftigem Bass und sitzt angenehm. Unser Testfazit: Sofern Sie keine außergewöhnlich großen Ohren haben, ist das Rush Headset ein Spartipp.

Info: www.sharkoon.de

SPIELETEST: NEUE FESTPLATTEN

Als Konkurrent der klassischen Festplatte nutzen SSDs (Solid State Discs) Flash-Speicher, also die gleiche Technik wie bei USB-Sticks, und bieten so deutlich niedrigere Zugriffszeiten. Wir haben die neue Technik bei Spielen ausprobiert. Tatsächlich dauern Ladezeiten mit einer SSD teilweise weniger als halb so lang wie mit einer Standard-Platte. Ist das Spiel gestartet, gibt es jedoch keine Vorteile mehr; kurze Nachladepausen treten trotzdem auf. Da SSDs noch klein und teuer sind (32 GB für rund 270 Euro), empfehlen wir sie nur für verwöhnte Luxus-Spieler.

Info: preissuche.pcgames.de

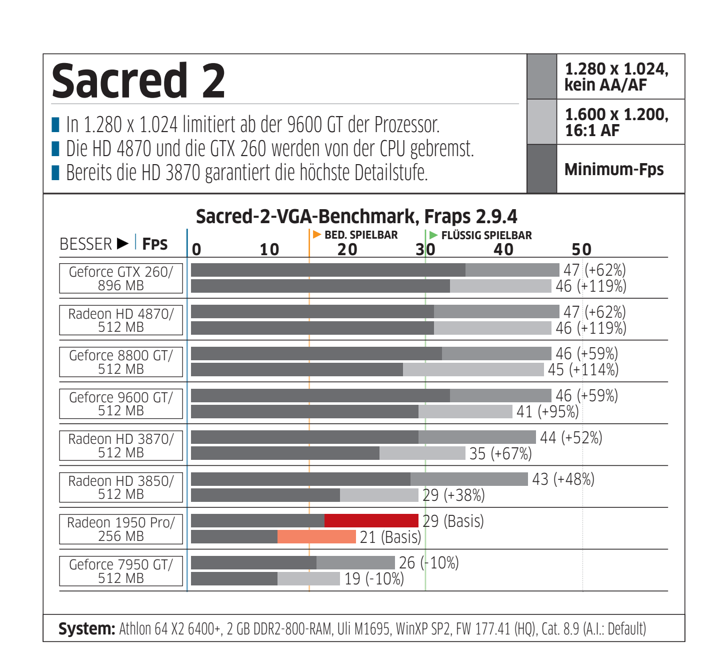
Technik und Tuning

Sacred 2

Von: Frank Stöwer

Mit welcher Hardware können Sie sich auf ein ruckelfreies Rollenspielvergnügen freuen? Wir geben Ihnen Antwort!

Hauptverantwortlich für die Leistung ist der Prozessor. Der sollte nicht nur mit einem hohen Takt, sondern auch mit mindestens zwei Kernen rechnen. Beim Wechsel vom Athlon 64 4000+ zum X2 4800+, der ebenfalls mit 2,4 GHz Takt arbeitet, erhöhte sich in unserem Test die Fps-Rate um 36 Prozent. Unser Kauftipp: der 140 Euro günstige C2D E8500. Die Grafikkarte wird weniger gefordert. Selbst in hohen Auflösungen wird bereits die 8800 GT in Kombination mit einem X2 6400+ (3,2 GHz) ausgebremst. 2 GB RAM sind Pflicht. ❏



TIPP 1:
AUF ALLE SCHATTEN VERZICHTEN



▶ Detaillierte Schatten für die Objekte (1) und Spielfiguren (2) machen zusammen mit der Beleuchtung einen Großteil der Atmosphäre in Sacred 2 aus. Hauptverantwortlich für die Schattendarstellung ist Ihre Grafikkarte.

▶ Garantiert Ihr 3D-Beschleuniger keine konstante Fps-Rate von 30 Fps oder mehr, deaktivieren Sie die Schatten (3, 4) für ein Leistungsplus von 15 Prozent (gemessen mit Athlon 64 X2 5000+, X 1950 Pro, 2 GB Speicher).

TIPP 2:
GRASDETAILS VERRINGERN



◀ Grasbüschel am Boden (1) werden nicht nur sehr detailliert dargestellt, sondern bewegen sich auch im Wind. Dabei berechnet Ihr Prozessor nicht nur die Geometrie des Grünzeugs, sondern übernimmt auch noch dessen Animation.

◀ Wenn Sie den Schieberegler „Grasdetails" nach ganz links stellen, wird weiter entferntes Gras nicht mehr dargestellt (2). Das entlastet vor allem die CPU und der Leistungsgewinn fällt mit 11 Prozent (System: siehe Tipp 1) ordentlich aus.

LEISTUNGSCHECK

Spielbarkeit: Technisch unmöglich (grau) · Unzumutbar (rot) · Akzeptabel (gelb) · Optimal (grün)

* **Qualitätsmodus:** Im Treibermenü werden 4-fache Kantenglättung und 16:1 anisotroper Filter aktiviert.

GRAFIKKARTEN / PROZESSOREN		Geforce 6800 GT, 7600 GT, 8500 GT, 9300 GS/GE, Radeon X1600 Pro/XT, HD 2400 XT, HD 3650 1.024 x 768	1.280 x 1.024	Geforce 8600 GTS, 8800 GS, 9500 GT, 9600 GSO, Radeon X1900 XT, X1950 Pro, HD 2600 XT, HD 3850 1.280 x 1.024	1.680 x 1.050	Geforce 8800 GTS (640 MB), 9600 GT, 8800 GT/GTS, Radeon HD 2900 XT, HD 3870 (X2) 1.280 x 1.024	1.680 x 1.050	Geforce 8800 GTX, 9800 GTX (+), GTX 260/280, Radeon HD 4850, HD, HD 4870 (X2) 1.280 x 1.024	1.680 x 1.050 (Qualitätsmodus*)
Ab 3 GHz oder Athlon XP 3000+ /64 3000+	MIN. DETAILS	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Ab 3,5 GHz oder Athlon 64 3500+	MIN. DETAILS	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Ab Core 2 Duo E4300 oder Athlon 64 X2 4400+/ Phenon X3 8450	MIN. DETAILS	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Ab C2D E6600/C2Q Q6600 oder Athlon X2 6000+/ Phenom X4 9500	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Ab C2D E6850/C2Q E9300 oder Phenom X4 9750	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

RAM	
512 MB (Unzumutbar)	1 GB (Akzeptabel)
2 GB (Optimal)	4 GB (Optimal)

Ein Einkernprozessor ist Sacred 2 leistungstechnisch nicht gewachsen, eine High-End-Grafikkarte ist nicht erforderlich, da sie ihr volles Potenzial nicht ausspielen kann. Hier reicht schon ein Mittelklasse-Modell wie eine Geforce 8800 GTS/Radeon HD 4850. Mit nur einem Gigabyte Speicher kommt es zu nervigen Rucklern.

Technik und Tuning

Far Cry 2

Von: Frank Stöwer

Bei uns erfahren Sie, welche Hardware einen ruckelfreien Shooter-Spaß in der virtuellen Steppe Afrikas garantiert!

Weil die Dunia-Engine für Mehrkernprozessoren optimiert ist, empfehlen wir für alle Details einen Zweikerner mit hohem Takt wie den C2D E8400 oder einen Vierkerner der Mittelklasse wie den Phenom X4 9650/C2Q Q6600. Spielen Sie **Far Cry 2** im DX10-Modus und mit einer hohen Auflösung sowie einem hohen Grad an FSAA/AF, sollte eine Radeon HD 4870 oder Geforce GTX 260 in Ihrem PC stecken. 2 Gigabyte RAM sind für Windows XP Standard, für Vista benötigen Sie dagegen die doppelte Menge an Speicher. ❑

Far Cry 2

- Die Engine von **Far Cry 2** skaliert sehr gut mit Mehrkernprozessoren.
- Mit einem Einkernprozessor ist der Titel auf keinen Fall spielbar.
- Der Wechsel von drei auf vier Kerne führt zu geringem Leistungsplus.

1.280 x 1.024, 4:1 AF | Minimum-Fps

Far Cry 2 v1.00, DX9, Very High (Short Ranch), Fraps 2.9.6

BESSER ▶ | Fps (0 – 10 – 20 – 30 – 40 – 50 – 60); ▶ BED. SPIELBAR (30); ▶ FLÜSSIG SPIELBAR (40)

Prozessor	Fps	Preis
Core 2 Quad Q9650 (4x 3,0 GHz)	60 (+76%)	440,-
Core 2 Duo E8400 (2x 3,0 GHz)	54 (+59%)	120,-
Core 2 Quad Q6600 (4x 2,4 GHz)	54 (+59%)	140,-
Phenom X4 9950 (2x 2,6 GHz)	50 (+47%)	145,-
Phenom X4 9650 (4x 2,3 GHz)	48 (+41%)	125,-
Phenom X3 8650 (3x 2,3 GHz)	47 (+38%)	110,-
Core 2 Duo E6600 (2x 2,4 GHz)	44 (+29%)	130,-
Athlon 64 X2 6000+ (2x 3,0 GHz)	41 (+21%)	80,-
Core 2 Duo E4300 (2x 1,8 GHz)	34 (Basis)	90,-
Athlon 64 X2 5000+ (2x 2,6 GHz)	31 (-9%)	45,-
Athlon X2 3800+ (2x 2,0 GHz)	29 (-15%)	35,-
Athlon 64 4000+ (2,6 GHz)	9 (-74%)	N. I.

Settings: Radeon HD 4870, Intel X38/AMD 790FX, 4 MB DDR2-800-RAM, Vista x64 SP1, Catalyst 8.9

TIPP 1:
OHNE SCHATTEN SPIELEN

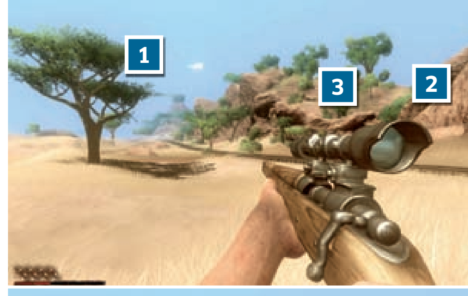
▶ Die Schattenspiele (1, 2) sind einer der optischen Höhepunkte in **Far Cry 2**. Im DX10-Modus sehen die Schatten sogar noch einen Tick besser aus, denn sie besitzen weiche Kanten (3). Allerdings kostet die DX10-Grafik bis zu 15 Prozent an Leistung.



▶ Läuft der Shooter auf Ihrem PC mit dem DX9-Renderpfad nicht mit durchschnittlich 40 Fps, empfehlen wir, zuerst die Schatten komplett abzuschalten (4, 5). Die Performance steigt dann um bis zu 42 Prozent.



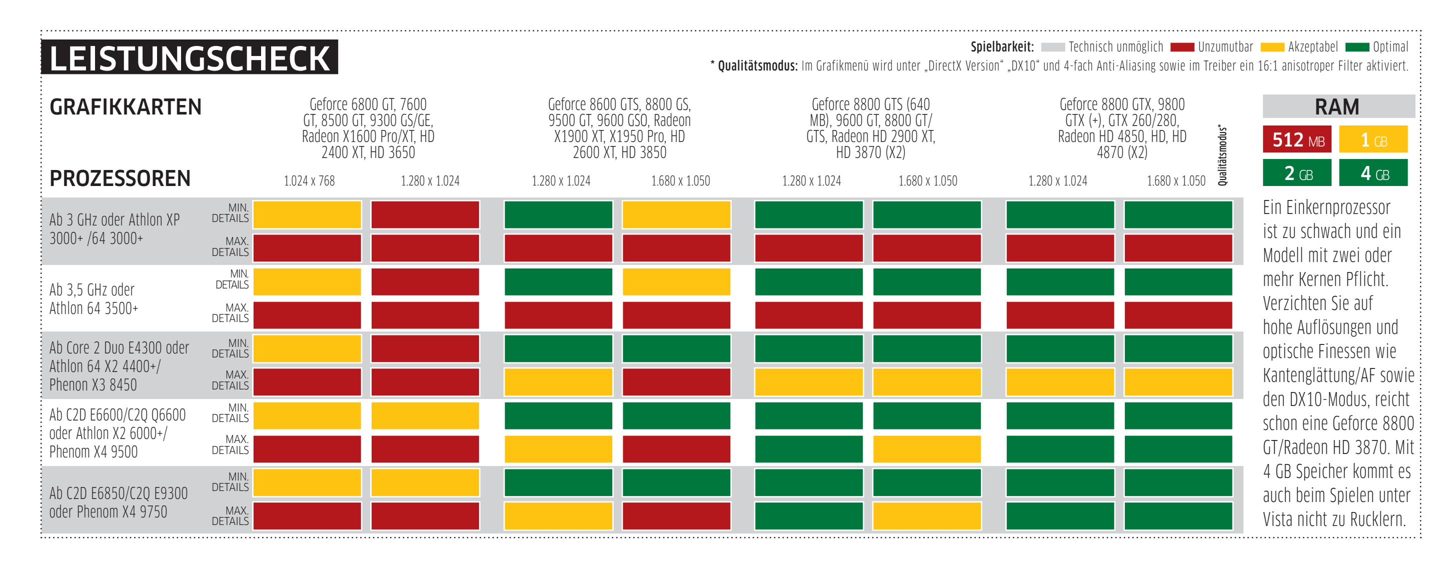
TIPP 2:
DEN GEOMETRIEGRAD REDUZIEREN



◀ Die Landschaft besitzt einen sehr hohen Detailgrad. Bäume (1) und Sträucher (2) bestehen aus sehr vielen Polygonen und in der Entfernung sind noch Grasbüschel und Schatten am Boden zu erkennen (3). Des Weiteren wird die Fauna realistisch animiert.



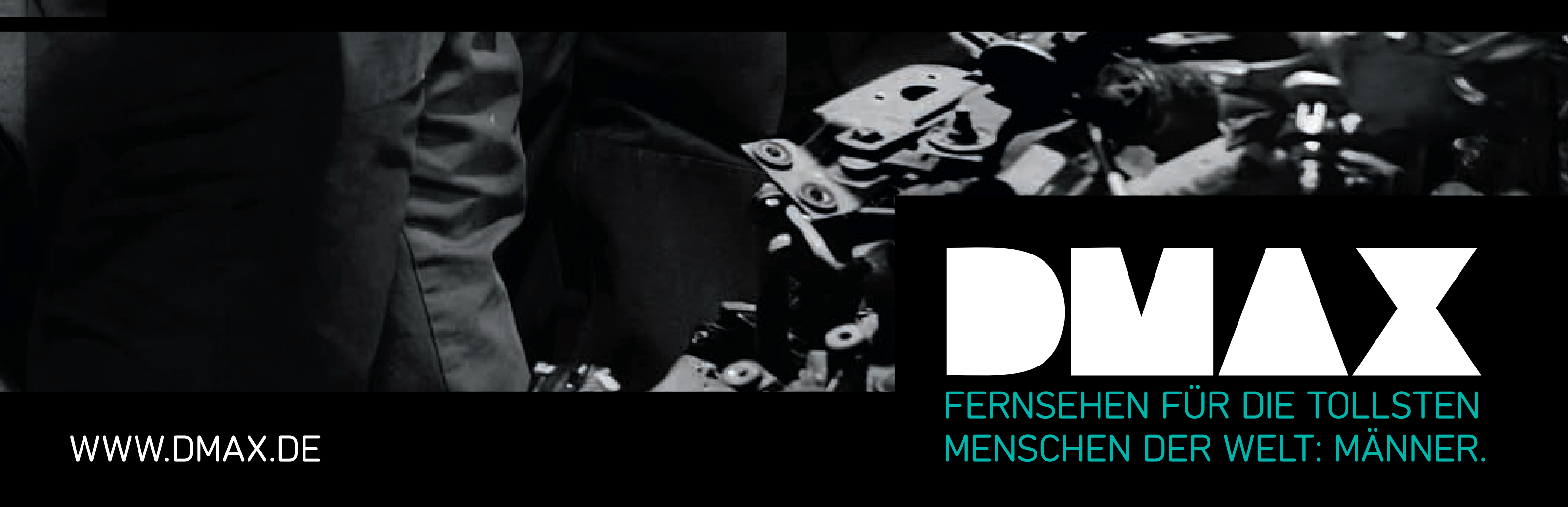
◀ Besitzer einer schwachen CPU oder Grafikkarte sollten für ein Leistungsplus von bis zu 24 Prozent unter „Geometry" „Low" einstellen. Das reduziert die Polygonzahlen der Bäume (4) sowie Sträucher (5) und weit entfernte Schatten sowie Gräser verschwinden (6).



GARANTIERT KEINE SEIFENOPER.

DIE LUDOLFS – 4 BRÜDER AUF'M SCHROTTPLATZ
MITTWOCHS 20:15 AUF DMAX

NEUE FOLGEN





Hardware-Kategorie: Komplett-PC

TOP-PRODUKT 12/2008 1,93

Acer Aspire Predator „Trooper“

Die Frontplatte des neuen Acer-Spiele-PCs können Sie dank der vier Scharniere nach oben klappen. Darunter haben Sie Zugriff auf zwei optische Laufwerke, einen Card-Reader und den mit vier Einschüben bestückten Festplattenkäfig. Die Seitenteile entfernen Sie, indem Sie vier Scharniere demontieren – dies geht dank großer Schrauben sehr einfach. Im Inneren kommen neben sauber verlegten Kabeln die beiden 9800-GTX-Grafikkarten und die Wasserkühlungseinheit des Prozessors zum Vorschein. Die Windows-Lautstärke von 1,4 Sone ist hörbar, aber nicht störend, der ungeregelte Chipsatzlüfter ist das lauteste Bauteil. Im 3D-Betrieb steigt die Lautstärke auf noch akzeptable 2,5 Sone. Bei der Spieleleistung trumpft das SLI-System auf, denn im 3D-Mark-Benchmark erreicht der Trooper einen Wert von 12.401 Punkten. Die Leistungsaufnahme liegt bei für ein Spielesystem akzeptablen 220 Watt (Windows) und 315 Watt (3D).

Fazit: Der Trooper sieht einfach nur genial aus und die vielen Detaillösungen können wir durchaus als gelungen bewerten. Auch der „Plastikcharme“ hält sich in Grenzen. Ein sehr guter Einstand. (lc) ❑

KOMPONENTEN

Prozessor:	Core 2 Quad Q9450 (2,67 GHz)
Mainboard:	Acer MC72XE (Nvidia 780i SLI)
Speicher:	2 x 2.048 MB (DDR2-800, CL5)
Grafikkarte:	2x Nvidia Geforce 9800 GTX, 1.024 MB Videospeicher (Chip: 640 MHz, Speicher: 1.200 MHz)
Festplatte:	2x WD WD6400AAKS-22A7B (2x 640 GB, SATA 2)
Garantie:	24 Monate (Carry in)

Aspire Predator „Trooper“

Hersteller: **Acer**	Ausstattung:	2,11
Web: **www.acer.de**	Eigenschaften:	1,27
Preis: **Ca. € 2.000,-**		
Preis-Leistung: **Gut**	Leistung:	2,09

+ Design
+ Ausstattung
+ Leistung
− Chipsatzlüfter-Lautstärke

WERTUNG 1,93



Hardware-Kategorie: Stereo-Headset

PREIS-LEISTUNG 12/2008 1,98

Sharkoon Rush Headset

Dank weicher Stoffbeschichtung sitzt das Headset mit Klinkenstecker angenehm und umschließt bei den meisten Testern die Ohren komplett. Nur relativ große Ohren passen nicht in die runden Muscheln. Mit 156 Gramm Gewicht gehört es zu den leichtesten bisher getesteten Spieler-Headsets. Zudem ist die Hörmuschelbeschichtung dick genug, sodass auch abstehende Ohren Platz finden. Die Muscheln sitzen jedoch relativ straff. Dadurch verrutschen sie zwar bei schnellen Kopfbewegungen nicht, bei Spielern mit vergleichsweise breitem Kopf können sie aber auf Dauer unangenehm drücken.

Für den geringen Preis ist der Klang überraschend gut: Der Bass schmettert kraftvoll und unterstützt Explosionen angemessen. Allerdings klingt der Tieftonbereich ein wenig stumpf und etwas schwächer als bei Creatives Fatal1ty-Headset für 30 Euro. Hohe Klänge gibt das Rush Headset angenehm klar wieder – selbst bei hoher Lautstärke. Die Fanfaren in unserem Teststück hören sich jedoch ein wenig künstlich an. Insgesamt reicht es in beiden Bereichen für ein „Gut“. Tadellos ist die Sprachqualität – die Stimme wird deutlich und erfreulich natürlich aufgenommen. Zudem lässt sich der lange Mikrofon-Arm optimal ausrichten und bleibt in der gewünschten Position. Im Lieferumfang ist sogar eine Tasche enthalten. Leider haben beide Klinkenstecker die gleiche Farbe und sind nur anhand winziger Logos voneinander zu unterscheiden. Wer auf einer wie üblich schlecht beleuchteten LAN-Party unter den Tisch kriecht, um das Headset anzuschließen, erwischt schnell den falschen Stecker.

Fazit: Das 20-Euro-Headset klingt gut, sitzt angenehm und bietet eine hohe Sprachqualität – der Spartipp für Spieler! (dm) ❑

Rush-Headset

Hersteller: **Sharkoon**	Ausstattung:	2,29
Web: **www.alternate.de**	Eigenschaften:	2,00
Preis: **Ca. € 20,-**		
Preis-Leistung: **Gut**	Leistung:	1,86

+ Günstiger Preis
+ Sehr leicht
+ Guter Klang
− Hörmuscheln relativ klein

WERTUNG 1,98





Hardware-Kategorie: Maus

TOP-PRODUKT 12/2008 1,62

Roccat Kone

Die Roccat Kone ist eine Rechtshänder-Lasermaus, die mit maximal 3.200 Dpi abtastet. Neben einem 4-Wege-Scrollrad verfügt die Maus über sieben weitere Knöpfe, von denen Sie bis auf die beiden Haupttasten alle frei belegen können. Ein neues Feature der Maus ist die sogenannte „Tracking Control Unit“. Über den Treiber können Sie so die Laserstärke des Nagers an den Untergrund anpassen. In der Praxis funktioniert die Kalibrierung gut – auch Problem-Pads aus poliertem Stahl und transparentem Acryl produzieren keine Aussetzer. Ein weiteres nützliches Extra sind die vier runden Gewichte, die von der Kone sofort erkannt sowie im Treiber mit Informationen angegeben werden und mit denen Sie das Gesamtgewicht von 114 bis 142 Gramm variieren können.

Die Handhaltung beim Arbeiten und Spielen mit der Maus ist entspannt und ihre Steuerung, entweder nur mit den Fingerspitzen oder mit der ganzen Hand, fällt intuitiv aus. Das Mausrad besitzt einen guten Druckpunkt, auch wenn wir uns eine etwas stärkere Rasterung mit mehr Feedback gewünscht hätten. Den hintersten Zusatzknopf oben auf der Maus erreichen Sie im Gefecht nur schwer, da Sie den Finger dabei sehr weit nach hinten biegen müssen. Auch die beiden Seitentasten könnten noch etwas zugänglicher sein, da die obere Kante der Daumenführung im Weg steht. Die Untergrundabtastung und Präzision der Maus reicht sowohl für Einsteiger als auch für Pro-Gamer völlig aus und gibt sich keine Blöße.

Fazit: Die Roccat Kone ist momentan für etwa 65 Euro erhältlich und liegt somit auf dem Preisniveau anderer High-End-Mäuse, bietet darüber hinaus aber zusätzlich eine aufwendige Beleuchtung. (lc) ❑

Kone

Hersteller: **Roccat**	Ausstattung:	2,12
Web: **www.roccat.org**	Eigenschaften:	2,08
Preis: **Ca. € 65,-**		
Preis-Leistung: **Befriedigend**	Leistung:	1,30

+ Ausstattung
+ Ergonomie
+ Präzision
− Preis

WERTUNG 1,62





Hardware-Kategorie: Notebook

Toshiba Qosmio X300-11L

Die Qosmio-Serie steht seit jeher für Toshibas Spieler-Notebooks. Entsprechend findet sich spielertaugliche Hardware im Inneren des 17-Zöllers im feurig roten Klavierlack. Doch die Größe hat ihren Preis: Das X300-11L bringt 4,2 Kilogramm auf die Waage. Dafür kühlt der Hersteller effizient: Selbst im 3D-Betrieb werden nur 1,0 Sone erreicht, im 2D-Modus meist 0,2 Sone. Das stark spiegelnde und nativ nur mit 1.440x900 Pixeln arbeitende LCD ist der Schwachpunkt des Geräts, denn die durchschnittliche Reaktionszeit liegt mit 31 Millisekunden unter dem Niveau vergleichbarer Geräte.

Dem gegenüber steht hohe Rechenleistung: Die Infrastruktur erreicht fast 5.000 Punkte im X-CPU-Test des Cinebench R10. Der 3D Mark 06 attestiert 7.700 Punkte. Letzteres liegt an der Geforce 9700M GTS, die zwar nur minimal höher taktet als die oft eingesetzte 9600M GT (5.700 Punkte), aber ein doppelt so breites Speicher-Interface besitzt (256 Bit). Audiophile freuen sich über die guten Stereoboxen plus Subwoofer. Die Akkulaufzeit ist mit zwei Stunden zu kurz.

Fazit: Schnell, schwer und wohlklingend: Spieler können zugreifen. (rv)

KOMPONENTEN

Prozessor:	Core 2 Duo T8600 (2,4 GHz)
Speicher:	2 x 2.048 MB (DDR3)
Grafik:	Geforce 9700M GTS, 512 MB GDDR3-Videospeicher (Chip: 530 MHz, Speicher: 800 MHz)
Festplatte:	2x Hitachi 160 GB (7.200 U/min)
Akkulaufzeit:	120 Minuten (58 Wh)
Gewicht:	4,2 Kilogramm

Qosmio X300-11L

Hersteller: **Toshiba**	Ausstattung:	**1,42**
Web: **www.Toshiba-web.com**	Eigenschaften:	**1,69**
Preis: **Ca. € 1.500,-**		
Preis-Leistung: **Befriedigend**	Leistung:	**1,75**

+ Spieleleistung
+ Gute Boxen
− Träges LC-Display
− Akkulaufzeit

WERTUNG 1,67

Hardware-Kategorie: Mainboard (Sockel 775)

Asrock P43R1600-Twins-Wifi

Grundsätzlich sind sich der P45- und der auf Asrocks Platine verlötete P43-Chip sehr ähnlich: Beide unterstützen offiziell FSB333, DDR2- sowie DDR3-RAM und arbeiten mit der ICH10-Southbridge-Serie. Der Hauptunterschied: Der P43 bietet kein Crossfire. Der einzelne Grafiksteckplatz bekommt 16 PCI-E-2.0-Bahnen spendiert. Beim P43R-1600Twins-Wifi handelt es sich um Asrocks P43-Topmodell. Die Ausstattung ist mit WLAN-Karte samt -Antenne, sechs SATA-Ports und sogar einem E-SATA-Anschluss sowie einem schnellen Gigabit-LAN-Controller erfreulich umfangreich. Dabei kostet die Platine nur 75 Euro. Neben vier DDR2-Bänken liegen zwei DDR3-Steckplätze. Leider lief die Hauptplatine mit dem BIOS 1.80 im DDR3-1333-Modus nicht stabil, wir hoffen auf ein BIOS-Update.

Im BIOS-Menü können Sie Prozessor-, Speicher-, Northbridge- sowie FSB-Spannung einstellen. Leider gibt es für North- und Southbridge-Spannung nur nicht spezifizierte Schritte. Zudem stehen nur drei Speicherteiler zur Wahl. Auf Profile zum Speichern müssen Sie verzichten. Die Lüftersteuerung ist serienmäßig abgeschaltet. Sobald sie aktiv war, regelte sie im Test Intels Boxed-Kühler in feinen Stufen. Wir wählten 50 Grad als Zieltemperatur sowie „Level 3". Im Leistungstest erzielt das P43-Board die gleichen sehr guten Ergebnisse wie P45-Modelle. Auch der Stromverbrauch ist ähnlich. Zudem lief es problemlos im FSB400-Test. Dafür reichte die Northbridge-Spannung „Auto".

Fazit: Der Preis ist fair, die Leistung stimmt: Das P43R-1600Twins-Wifi eignet sich gut für alle Aufrüster, denen hohe Übertaktungsergebnisse und Crossfire-Unterstützung nicht wichtig sind. (dm)

NameP43R1600Twins-Wifi

Hersteller: **Asrock**	Ausstattung:	**1,76**
Web: **www.asrock.com**	Eigenschaften:	**2,08**
Preis: **Ca. € 75,-**		
Preis-Leistung: **Gut**	Leistung:	**1,48**

+ Sehr günstig
+ WLAN vorhanden
+ 400 MHz FSB möglich
− DDR3-1333 instabil

WERTUNG 1,65

Hardware-Kategorie: Hauptspeicher

OCZ OCZ3P1600EB4GK

Laut Hersteller soll das DDR3-Pärchen mit zweimal 2.048 Megabyte im DDR3-1600-Modus die Timings 7-7-6-24 erreichen und für 1,9 Volt freigegeben sein. Und OCZ behält Recht, denn mit dieser Spannung liefen die beiden RAM-Riegel auf dem P35T-DQ6 von Gigabyte mit P35-Chipsatz und einem Core 2 Duo E8500 problemlos mit 800 MHz (DDR3-1600) sowie den auf der OCZ-Webseite garantierten Latenzen 7-7-6-24. Sowohl der Test mit Prime 95 als auch mit Memtest 86+ verlief ohne Fehlermeldung. Verwirrend: Die Aufkleber auf den Modulen geben die Timings 7-6-6 (ohne tRAS) vor. Wir haben uns jedoch beim Test an die Angaben auf der Webseite gehalten.

Mit noch niedrigeren Latenzen starteten die Module nicht. Dafür waren im DDR3-1333-Modus mit 1,9 Volt die hervorragenden Timings 5-5-5-12 möglich. Das ist optimal für alle, die ihr System mit 333 MHz FSB nutzen wollen, denn mit diesem Takt ist bei Intel-Chipsätzen maximal DDR3-1333 möglich. Sobald wir die Latenzen auf 9-9-9-27 setzten, liefen die mit einem Kühlkörper aus Aluminium ausgestatteten Module mit 860 MHz (DDR3-1720) stabil. Mehr als 1,9 Volt brachten allerdings keinen Vorteil. Im Gegenteil: Mit 1,95 Volt startete das System gar nicht erst. Auf dem Asus Rampage Extreme mit X48-Chipsatz erzielten wir das gleiche Ergebnis.

Fazit: Das OCZ-Pärchen bietet ein gutes Übertaktungspotenzial sowie niedrige Latenzen. Für ambitionierte Spieler, die gerne an der Taktschraube drehen und vier GB Speicher wollen, sind OCZs DDR3-1600-Module derzeit die beste Wahl – DDR3-1333-Speicherduos sind kaum günstiger oder besitzen enorm schlechte Timings. (dm)

OCZ3P1600EB4GK

Hersteller: **OCZ**	Ausstattung:	**2,39**
Web: **www.ocztechnology.com**	Eigenschaften:	**1,73**
Preis: **Ca. € 190,-**		
Preis-Leistung: **Befriedigend**	Leistung:	**1,50**

+ Zweimal 2.048 MB
+ 5-5-5-12 bei DDR3-1333
+ DDR3-1720 stabil
− Relativ teuer

WERTUNG 1,91

NEOBUY

WWW.NEOBUY.DE





JETZT BESTELLEN - 030 / 81827579

AMD ATHLON64 - X2 4850e Eco



- Prozessor: AMD Athlon64 X2 4850e (2x 2.6Ghz)
- Speicher: 2048 MB DDR2-800 RAM
- Festplatte: 320 GB SATA-II 7.200 U/Min
- Grafikkarte: 512 MB ATI Radeon HD 4350
- Mainboard: Gigabyte MA74GM-S2H - AMD 740G
- Laufwerk: 22 x LG Multi DVD-Brenner
- Gehäuse: Midi-Tower Slider inkl. 400W Silent
- Anschlüsse: 8x USB, 6x SATAII/Raid, RS232, LPT, Gigabit Lan, 7.1 HD Sound, PCIe 2.0 CrossfireX, HDMI, Energiespar CPU

299,- €

Intel Core2 Duo E8500 Media



- Prozessor: Intel Core 2 Duo E8500 (2 x 3.20 Ghz Quad, FSB 1333, 6 MB)
- Speicher: 3072 MB DDR2-800 RAM
- Festplatte: 500 GB SATA-II 7.200 U/Min
- Grafik: 512 MB nVidia Geforce 9500GT
- Mainboard: Gigabyte EP31-DS3L- Intel P31
- Laufwerk: 22 x LG Multi DVD-Brenner
- Gehäuse: Midi-Tower Asus. 450W Low-Noise
- Anschlüsse: 8 x USB , 4 x SATA-II , PCIe, VGA + DVI Gigabit Lan, 7.1 HD Sound, eSATA

499,-€

AMD ATHLON64 - X2 6000 Gamer



- Prozessor: AMD Athlon64 X2 6000+ (2x 3.1Ghz)
- Speicher: 4096 MB DDR2-800 RAM
- Festplatte: 320 GB SATA-II 7.200 U/Min
- Grafikkarte: 512MB ATI Radeon HD 4850
- Mainboard: Gigabyte MA770-DS3 - AMD 770
- Laufwerk: 22 x LG Multi DVD-Brenner
- Gehäuse: Midi-Tower Pandora 550W Silent
- Anschlüsse: 12x USB, 6x SATAII/Raid, RS232 Gigabit Lan, 7.1 HD Sound, PCIe 2.0 Firewire 1394, Energiespar CPU

499,- €

Intel Core2 DUO E8600 - DDR3



- Prozessor: Intel Core 2 Duo E8600 (2 x 3.33 Ghz, FSB 1333, 6 MB)
- Speicher: 2048 MB DDR3-1333 RAM
- Festplatte: 500 GB SATA-II 7.200 U/Min
- Grafik: 512 MB nVidia Geforce GTX 260+
- Mainboard: Gigabyte EP45T-DS3R - Intel P45
- Laufwerk: 22 x LG Multi DVD-Brenner
- Gehäuse: Midi Tower LCD Q20. 600W Low-Noise
- Anschlüsse: 10 x USB , 6 x SATA-II /Raid, PCIe, Gigabit Lan, 7.1 HD Sound, VGA + DVI

899,- €

AMD Phenom - X4 9850



- Prozessor: AMD Phenom-X4 9850 (4x 2.5Ghz)
- Speicher: 3072 MB DDR2-800 RAM
- Festplatte: 500 GB SATA-II 7.200 U/Min
- Grafik: 512 MB Nvidia Geforce 9600GT
- Mainboard: Gigabyte GA-MA78GM-S2H
- Laufwerk: 22 x LG Multi DVD-Brenner
- Gehäuse: Midi-Tower Elite 550W Low-Noise
- Anschlüsse: 8x USB, 5x SATAII/Raid, eSATA Gigabit Lan, 7.1 HD Sound, PCIe 2.0 HDMI, Firewire IEEE1394, CrossfireX

529,- €

Intel Core2 QUAD Q9400 - DDR3



- Prozessor: Intel Core 2 Quad 9400 (4 x 2.66 Ghz Quad, FSB 1333, 8MB)
- Speicher: 4096 MB DDR3-1333 RAM
- Festplatte: 640 GB SATA-II 7.200 U/Min
- Grafik: 512 MB ATI Radeon HD 4870
- Mainboard: Asus P5Q3- Intel P45 DDR3
- Laufwerke: 22 x LG Multi DVD-Brenner
- Gehäuse: Midi-Tower Vostok, 600W Low-Noise
- Anschlüsse: 12x USB , 6 x SATA-II /Raid, eSATA Gigabit Lan, 7.1 HD Sound, Firewire

999,- €



Microsoft WINDOWS XP / Vista

VISTA Home Basic	79,90.- Euro
WINDOWS XP Home	79,90.- Euro
WINDOWS XP Pro	119,90.- Euro
VISTA Home Premium	99,90.- Euro
VISTA Ultimate	149,90.-Euro

TRUSTED SHOPS GUARANTEE

PayPal

DHL Versand AB 6,90.- EURO

3 Jahre Garantie - 48 Std. Pick Up & Return Paket

PC selbst zusammenstellen unter www.neobuy.de

TOP Ausstattung zum kleinen Preis - Vergleichen Sie!

Hardware-Referenzen



Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.

▶ = Preis-Leistungs-Tipp

GRAFIKKARTEN

Hinweis: Wir listen von neuen Chipsätzen nur die besten Modelle in der Testtabelle auf. Damit schaffen wir Platz für günstigere Grafikkarten mit älteren Chipsätzen.
* Durchschnittswert aus **Call of Duty 4** und **Unreal Tournament 3** ** Abgewertet *** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich
**** Neue Messmethode: Durchschnittswert aus **Call of Duty 4**, **Crysis**, **Assassin's Creed** und **Race Driver: Grid**

AGP-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
▶ Sapphire Radeon HD 3850 AGP	ca. € 90,-	Radeon HD 3850	512 DDR3 (1,1 ns)	669/829 MHz	320/320	1/1 Sone	65,1 Fps	48,6 Fps	2,81
Tul Radeon HD 3850 AGP	ca. € 95,-	Radeon HD 3850	512 DDR3 (1,1 ns)	669/829 MHz	320/320	2,4/2,4 Sone	65,1 Fps	48,6 Fps	2,84

PCI-Express-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.680x1.050, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
MSI N280GTX-T2D1G Super OC	ca. € 400,-	Geforce GTX 280	1.024 DDR3	700/1.150 MHz	240/max. 240	0,9/5,5 Sone	99,7 Fps	89,3 Fps	1,99
Leadtek Geforce GTX 260	ca. € 210,-	Geforce GTX 260	896 DDR3	576/999 MHz	192/max. 192	1,0/1,9 Sone	98,5 Fps	76,5 Fps	2,03
Zotac Geforce 9800 GX2	ca. € 410,-	Geforce 9800 GX2	2x 512 DDR3	602/999 MHz	2x 128/2x 128	0,9/3,9 Sone	86 Fps	83,5 Fps	2,15**
▶ Powercolor Radeon HD 4870	ca. € 200,-	Radeon HD4870	512 DDR5	800/1.900 MHz	800/160	0,4/1,9 Sone	60 Fps****	54 Fps****	2,31
Zotac Geforce 9800 GTX AMP Edition	ca. € 190,-	Geforce 9800 GTX	512 DDR3	756/1.152 MHz	128/max. 128	0,4/1,9 Sone	95,4 Fps	61,9 Fps	2,39**
Leadtek Winfast PX8800 GTS/512	ca. € 160,-	Geforce 8800 GTS	512 DDR3	648/972 MHz	128/max. 128	0,4/0,8 Sone	95 Fps	57 Fps	2,56**
MSI NX8800GTS-T2D512E-OC	ca. € 140,-	Geforce 8800 GTS	512 DDR3	729/972 MHz	128/max. 128	0,4/0,5 Sone	95,2 Fps	57,9 Fps	2,59**
Gainward Bliss 9600 GT GS	ca. € 120,-	Geforce 9600 GT	512 DDR3	725/1.000 MHz	64/max. 64	0,6/0,6 Sone	90,7 Fps	48 Fps	2,60**
MSI NX8800GT T2D512E-OC	ca. € 130,-	Geforce 8800 GT	512 DDR3	663/950 MHz	112/max. 112	0,6/0,8 Sone	93,5 Fps	53,2 Fps	2,62**
Asus EAH4850 TOP	ca. € 170,-	Radeon HD 4850	512 DDR4	680/1.050 MHz	800/160	0,2/1,7 Sone	52 Fps****	48,2 Fps****	2,63
Zotac Geforce 9800 GTX+	ca. € 170,-	Geforce 9800 GTX+	512 DDR5	738/1.102 MHz	128/max. 128	0,5/2,9 Sone	51 Fps****	42 Fps****	2,65
Sapphire Radeon HD 4870	ca. € 200,-	Radeon HD 4870	512 DDR5	750/1.800 MHz	800/160	0,3/2,7 Sone	81 Fps	56 Fps	2,75**
Sapphire HD 3870 X2 Atomic	ca. € 300,-	Radeon HD 3870 X2	2x 512 DDR3	860/931 MHz	2x 320/2x 320	0,3/4,5 Sone	87,9 Fps	65,5 Fps	2,93**
Sapphire Radeon HD 4850	ca. € 130,-	Radeon HD 4850	512 DDR3	625/993 MHz	800/160	0,4/1,7 Sone	78 Fps	45,5 Fps	2,94
Gainward 9800 GT Golden Sample	ca. € 130,-	Geforce 9800 GT	1.024 DDR3	650/950 MHz	111/max. 112	2,4/2,4 Sone	42 Fps****	34,2 Fps****	2,98
Gecube GC-XHD3870XTG4-E3	ca. € 110,-	Radeon HD 3870	512 DDR4	797/993 MHz	320/320	0,3/4,0 Sone	76,6 Fps	31,4 Fps	3,25**
Sapphire HD3850 Ultimate	ca. € 85,-	Radeon HD 3850	512 DDR3 [1,1 ns]	669/828 MHz	320/320	Passiv	74 Fps	25 Fps	3,29**

MAINBOARDS

Sockel 775 – Core 2 Duo, Core 2 Extreme, Core 2 Quad, alle Pentium- und Celeron-CPUs

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus Striker 2 Extreme	ca. € 300,-	790i Ultra SLI	0402/1.02G	2	x16 (3), x1 (2), 2.0	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, Wakü-Anschl.	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,36
Gigabyte X48-DQ6	ca. € 200,-	X48	F6/1.1	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,37
Gigabyte EP35-DS4	ca. € 110,-	P35	F2/2.1	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
▶ Asus P5Q Pro	ca. € 100,-	P45	0506/1.03G	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Express Gate	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,47
MSI X48 Platinum	ca. € 200,-	X48	2.1B4/1.0	1	x16 (4), x1 (2), 2.0	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire, Diagnose-LEDs	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,48
Gigabyte EP45-DS5	ca. € 160,-	P45	F5/1.0	2	x16 (1), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	10x SATA, 3x Firewire, Dual-BIOS	Noch Probl.	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,52
Gigabyte P35-DS3	ca. € 80,-	P35	F4/1.0	3	x16 (2), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,53
MSI P45 Neo3	ca. € 90,-	P45	1.1/1.0	3	x16 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,53
Asrock Penryn1600LIX3-WiFi	ca. € 95,-	Nforce 680 SLI	1.10/1.03	2	x16 (3), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire, WLAN	Gut	Heatpipe	Kein MDT (800)	Bestanden	1,94
Asrock Wolfdale1333-GLAN/M2	ca. € 35,-	945GC	1.20/2.01	2	x16 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,38

Sockel AM2/AM2+ – Sempron, Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2, Phenom

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M2N32-SLI Deluxe Wifi	ca. € 110,-	Nforce 590 SLI	0504/1.03G	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,37
Asus M3N-HT Deluxe	ca. € 160,-	Nforce 780a SLI	0606/1.02G	2	x16 (3), x1 (1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	Geforce 8200, 6x SATA, 1x Firewire	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,44
Gigabyte MA790FX-DQ6	ca. € 130,-	790FX/SB600	F3C/1.0	2	x16 (4), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,50
Asus M3A32-MVP Deluxe Wifi	ca. € 150,-	790FX/SB600	0603/1.02G	2	x16 (4), 2.0	1x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, RAM-Kühler	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,53
▶ Gigabyte M57SLI-S4	ca. € 50,-	Nforce 570 SLI	F5/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55
MSI K9A2 Platinum	ca. € 110,-	790FX/SB600	1.1/1.0	2	x16 (4), x1 (1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,73
Asus M2A-VM HDMI	ca. € 50,-	Nforce 500 SLI	0607/1.02G	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire HDMI	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,75
MSI K9A2 CF	ca. € 65,-	690G/SB600	0502/1.01G	2	x16 (2), x1 (1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,89
Asrock Alivedual-ESATA2	ca. € 50,-	M1695/NF3 250	1.0/1.034	3	x16 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, AGP-Steckplatz	Befriedigend	Passiv	Kein MDT (800)	Bestanden	2,07

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR2-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Stabiler Takt	Stabile Latenzen DDR2-800	Stabile Latenzen DDR2-1066	Wertung
OCZ Reaper X OCZ2RPX800EB4GK	ca. € 90,-	2x 2.048 MB, DDR2-800	4-4-3-15	550 MHz, 2,3 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-18, 2T	1,63
Transcend TX1066QLJ-2GK	ca. € 65,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	5-5-5-18	590 MHz, 2,1 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,64
G.Skill F2-8000CL5D-4GBPQ	ca. € 65,-	2x 2.048 MB, DDR2-1000	5-5-5-15	550 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,65
▶ Chaintech Apogee GT	ca. € 80,-	2x 2.048 MB, DDR2-1066	5-5-5-15	560 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,66
MSC Cell Shock CS2110650	ca. € 50,-	1x 1.024 MB, DDR2-667	5-5-5-15	580 MHz, 2,3 Volt	3-3-3-15, 1T	5-5-5-15, 2T	1,66
A-Data Vitesta Extreme-Edition	ca. € 80,-	2x 2.048 MB, DDR2-1066	5-5-5-15	550 MHz, 2,3 Volt	5-5-5-15, 1T	5-5-5-15, 2T	1,67
Mushkin 996578	ca. € 45,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	5-5-5-18	570 MHz, 2,3 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-18, 2T	1,68
MDT M2GB-800K	ca. € 30,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	5-5-5-18	450 MHz, 1,9 Volt	5-4-4-12, 1T	Nicht möglich	2,03

DDR3-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Stabiler Takt	Stabile Latenzen DDR3-1333	Stabile Latenzen DDR3-1600	Wertung
Mushkin 996600	ca. € 130,-	2x 1.024 MB, DDR3-1800	7-7-6-18	920 MHz DDR, 1,9 Volt	7-7-6-18	7-7-6-18	1,75
▶ OCZ OCZ3P18002GK	ca. € 100,-	2x 1.024 MB, DDR3-1800	8-8-8-24	930 MHz DDR, 2,0 Volt	8-8-8-24	7-7-7-20	1,82

KURZTESTS:

ST31500341AS



Mit der Barracuda 7200.11 überspringt Seagate die Terabyte-Grenze um 50 Prozent (1.500 GB). Die Leistung macht keinen so großen Satz, ist aber mit 99,4 MB/s Lese- und 98,8 MB/s durchschnittlicher Schreibrate trotzdem exzellent. Die mittlere Zugriffszeit liegt bei guten 13, Millisekunden, die Arbeitslautstärke bei hörbaren 0,7 Sone.

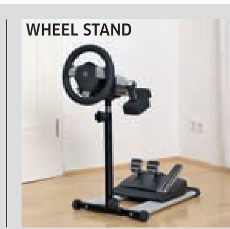
Hersteller: Seagate

Preis: Ca. € 160,-

Website: www.seagate.de

WERTUNG: 2,91

WHEEL STAND



Der Wheel Stand besteht aus einer soliden Bodenplatte für die Pedale und einer beweglichen Haltestange für die Lenkradeinheit. Alle Einzelteile sowie die Halteschrauben sind aus Metall gefertigt, extrem robust und fixieren die Pedal- und Lenkeinheit optimal. Das macht die Konstruktion zur idealen Alternative zum Festaufbau oder Cockpit.

Hersteller: Fanatec

Preis: Ca. € 100,-

Website: www.fanatec.com

WERTUNG: 1,95

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

19 Zoll (4:3) bis 22 Zoll (16:10)	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Asus PW201 (20 Zoll, 16:10)	ca. € 220,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 270 cd/m2	-	1,85
▶ Iiyama Prolite (22 Zoll, 16:10)	ca. € 225,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	Sehr gut	Gut	90 bis 300 cd/m2	-	2,00
LG L1953TR (19 Zoll, 4:3)	ca. € 155,-	D-Sub, DVI-D	21 ms	Sehr gut	Gut	109 bis 278 cd/m2	-	2,06
24 Zoll (16:10)	**Preis**	**Anschluss**	**Reaktionszeit**	**Bildschärfe**	**Farbbrillanz**	**Regelbereich Helligkeit**	**Besonderheiten**	**Wertung**
Eizo HD2441W	ca. € 800,-	D-Sub, DVI-D, 2x HDMI	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	85 bis 425 cd/m2	Dyn. Helligkeit, USB	1,77
Benq FP241W	ca. € 515,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	19 ms	Sehr gut	Sehr gut	106 bis 408 cd/m2	USB-Hub	1,99
▶ Samsung Syncmaster 245B	ca. € 285,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut	66 bis 388 cd/m2	-	2,10

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Interface	Größe	U/min	Lautheit (Normal/Seek)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/Schreiben*	Wertung
Samsung Spinpoint F1 HD103UJ	ca. € 100,-	SATA 3	1.000 GB	7.200	0,3 Sone/0,5 Sone	13,9 ms	32 MB	95,4/93,7 MB/s	2,91
Samsung Spinpoint F1 HD322HJ	ca. € 40,-	SATA 3	320 GB	7.200	0,2 Sone/0,3 Sone	13,3 ms	16 MB	95,8/94,5 MB/s	2,98
▶ WD Caviar Black WD1001FALS	ca. € 130,-	SATA 3	1.000 GB	7.200	0,5 Sone/1,1 Sone	13,2 ms	32 MB	95,6/95,3 MB/s	3,03

SOUNDSYSTEME

Stereo	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Dynaudio MC 15	ca. € 990,-	2	Keine Angabe	Einfach	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,38
Teufel Concept C 2.1 USB	ca. € 120,-	2+1	130 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,50
▶ Speed Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 45,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90
Mehrkanal	**Preis**	**Lautsprecher**	**RMS (Subwoofer)**	**RMS (Satelliten)**	**Hochtonbereich**	**Mitteltonbereich**	**Tieftonbereich**	**Wertung**
Creative Gigaworks S750	ca. € 335,-	7+1	210 Watt	Je 70 Watt	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,52
Teufel Concept F	ca. € 230,-	7+1	300 Watt	Je 40 Watt	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,54
▶ Philips MMS460, 5.1	ca. € 70,-	5+1	30 Watt	Je 10 Watt	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,85

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
▶ Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 50,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Asus Xonar D2	ca. € 130,-	C-Media AV200	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Sehr gering	Gut	Sehr gut	1,49
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 135,-	Razer-Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAI	Gering	Gut	Sehr gut	1,78

MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Logitech G9	ca. € 45,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	110-142 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,59
Roccat Kone	ca. € 65,-	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	114-132 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,62
▶ Logitech MX 518	ca. € 30,-	7 + Scrollrad	Optisch (LED)	USB	1.600 Dpi	110 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,74

TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Layout	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15 (Refresh)	ca. € 60,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,42
Logitech G11	ca. € 45,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,56
▶ Revoltec Fightboard	ca. € 25,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,86

SPIELE-RECHNER IM EIGENBAU

* Die Kosten beinhalten eine Pauschale von 200 Euro für DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

EINSTEIGER-PC



€ 605,-*

Komponente	Preis
Prozessor: AMD Athlon 64 X2 6000+ (Sockel AM2)	€ 80,-
Kühler: Boxed-Kühler	€ 0,-
Mainboard: Gigabyte GA-M57SLI-S4 (Nforce 570 SLI)	€ 50,-
RAM: MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5	€ 25,-
Grafikkarte: Sapphire Radeon HD 4850 (512 MB)	€ 130,-
Soundkarte: Onboard	€ 0,-
Festplatte: Samsung Spinpoint F1 HD322HJ (320 GB)	€ 40,-
Netzteil: Tagan 2-Force II (400 Watt)	€ 50,-
Gehäuse: Sharkoon Rebel 9 Economy	€ 30,-

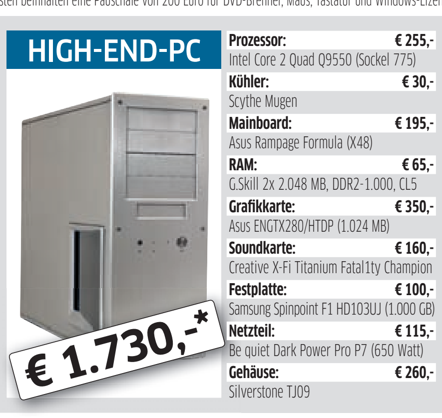
AUFSTEIGER-PC



€ 985,-*

Komponente	Preis
Prozessor: Intel Core 2 Duo E8500 (Sockel 775)	€ 150,-
Kühler: Scythe Kama Cross	€ 25,-
Mainboard: Asus P5Q Pro (P45)	€ 100,-
RAM: MDT 2x 1.024 MB, DDR2-800, CL5	€ 25,-
Grafikkarte: MSI N260GTX-T2D896-OC (896 MB)	€ 240,-
Soundkarte: Creative Soundblaster X-Fi Xtreme Gamer	€ 55,-
Festplatte: Samsung Spinpoint F1 HD642JJ (640 GB)	€ 65,-
Netzteil: Be quiet Straight Power BQT-E5 (450 W)	€ 60,-
Gehäuse: Lancool K7	€ 65,-

HIGH-END-PC



€ 1.730,-*

Komponente	Preis
Prozessor: Intel Core 2 Quad Q9550 (Sockel 775)	€ 255,-
Kühler: Scythe Mugen	€ 30,-
Mainboard: Asus Rampage Formula (X48)	€ 195,-
RAM: G.Skill 2x 2.048 MB, DDR2-1.000, CL5	€ 65,-
Grafikkarte: Asus ENGTX280/HTDP (1.024 MB)	€ 350,-
Soundkarte: Creative X-Fi Titanium Fatal1ty Champion	€ 160,-
Festplatte: Samsung Spinpoint F1 HD103UJ (1.000 GB)	€ 100,-
Netzteil: Be quiet Dark Power Pro P7 (650 Watt)	€ 115,-
Gehäuse: Silverstone TJ09	€ 260,-

LE MANS „QUAD XFIRE“

- **Gehäuse:** Sharkoon Rebel 12 Value Edition
- **Mainboard:** AMD FX790 Sockel AM2+
- **Prozessor:** AMD Phenom X4 9950 Black Edition
- **Speicher:** 4 GB RAM DDR-800
- **Festplatte:** 1 TB S-ATA II 7.200 U/min.
- **Laufwerk:** 20x DVD-Brenner S-ATA
- **Grafikkarte:** 2x 4870 X2, 2048MB „Quad Crossfire“
- **Netzwerk:** Gigabit LAN, DSL ready



MONACO

Gehäuse: LW LC321-18 C2828 420W
Laufwerk: 20x DVD-Brenner S-ATA
Mainboard: ABIT S-AM2 A-N68SV
Speicher: DDR2-RAM PC-800
Netzwerk: 10/100 Mbit LAN, DSL ready
Audio: 5.1 HD Digital Surround Sound
Anschlüsse: 2x RAM max. 4GB DDR2 800, 1x PCIe x16, 1x PCIe x1, 2x PCI, 1x VGA, 1x DVI, 1x Floppy, 1 x IDE, 2x PS/2, 6x USB 2.0 inkl. Front USB, 4x SATA 3Gb/s (RAID 0/1/0+1/5 + JBOD)

L
- AMD Athlon 64 X2 4800+
- 1 GB RAM Speicher
- 250 GB Festplatte
- GeForce 7025, 512 MB

Art. Nr. 52944 — nur 199.- oder mtl. nur 13.00 *

XL
- AMD Athlon 64 X2 5600+
- 2 GB RAM Speicher
- 320 GB Festplatte
- GeForce 7025, 512 MB

Art. Nr. 52945 — nur 269.- oder mtl. nur 17.00 *

XXL
- AMD Athlon 64 X2 6000+
- 3 GB RAM Speicher
- 500 GB Festplatte
- GeForce 7025, 512 MB

Art. Nr. 52089 — nur 299.- oder mtl. nur 19.00 *

*Laufzeit: 18 Monate - anf. eff. Jahreszins 15,66% bei RBS

INDIANAPOLIS



Gehäuse: LC Power Pro-714B 420W
Laufwerk: 20x DVD-Brenner S-ATA
Mainboard: ABIT S-AM2 A-N68SV / S-775 I-N73V
Speicher: DDR2-RAM PC-800
Netzwerk: 10/100 Mbit LAN, DSL ready
Audio: 5.1 HD Digital Surround Sound
Anschlüsse: 2x RAM max. 4GB DDR2 800, 1x PCIe x16, 1x PCIe x1, 2x PCI, 1x VGA, 1x DVI, 1x Floppy, 1 x IDE, 2x PS/2, 6x USB 2.0 inkl. Front USB, 4x SATA 3Gb/s (RAID 0/1/0+1/5 + JBOD)

L
- AMD Athlon 64 X2 6000+
- 2 GB RAM Speicher
- 500 GB Festplatte
- ATI Radeon H3870, 512 MB

Art. Nr. 52932 — nur 399.- oder mtl. nur 13.00 *

XL
- INTEL Core2 Duo E7200
- 4 GB RAM Speicher
- 640 GB Festplatte
- GeForce 9800 GT, 512 MB

Art. Nr. 52943 — nur 499.- oder mtl. nur 16.40 *

XXL
- INTEL Core2 Duo E8400
- 4 GB RAM Speicher
- 750 GB Festplatte
- GeForce 9800 GTX+, 512 MB

Art. Nr. 52935 — nur 599.- oder mtl. nur 19.50 *

*Laufzeit: 39 Monate - anf. eff. Jahreszins 15,66% bei RBS

DAYTONA



Gehäuse: Sharkoon Avanger Economy Ed.
Laufwerk: 20x DVD-Brenner S-ATA
Mainboard: P35/790X/P45 Chipsatz
Speicher: DDR2-RAM PC-800
Netzwerk: 10/100/1000 Gigabit LAN, DSL ready
Audio: 7.1 HD Digital Surround Sound
Anschlüsse: 4x RAM max. 8GB DDR2 1066, 1x PCIe x16, 2x PCIe x1, 3x PCI, 1 x Floppy, 1x IDE, 2x PS/2, 4x USB 2.0 inkl. Front USB, 4x S-ATA 3Gb/s

L
- INTEL Core2 Duo E8400
- 4 GB RAM Speicher
- 500 GB Festplatte
- ATI Radeon HD4870, 512 MB

Art. Nr. 52936 — nur 699.- oder mtl. nur 18.00 *

XL
- AMD Phenom X4 9950 Quad
- 4 GB RAM Speicher
- 750 GB Festplatte
- ATI Radeon HD4870, 512 MB

Art. Nr. 52934 — nur 799.- oder mtl. nur 20.60 *

XXL
- INTEL Core2 Quad Q9450
- 4 GB RAM Speicher
- 750 GB Festplatte
- ATI Radeon HD4870, 512 MB

Art. Nr. 52947 — nur 899.- oder mtl. nur 23.20 *

*Laufzeit: 53 Monate - anf. eff. Jahreszins 15,66% bei RBS

WWW.FIRSTWAY.DE

Lieferung auch in die Schweiz und nach Österreich möglich!

* Beim Finanzierungskauf handelt sich um ein Angebot der RBS Bank mit einem anfänglichen effektiven Jahreszins von 15,66%.
1) 3-4 Werktage bei Vorkasse ab Zahlungseingang, bei Finanzierungskauf ab dem Zeitpunkt der Kreditfreigabe. Expresslieferung gegen Aufpreis. 2) Versandkostenfreie Lieferung ab 500 EUR Warenwert bei Vorkasse (Ausgenommen Komplett- und Starter-Sets). - Alle Preise in Euro brutto inkl. der gesetzlichen Mehrwertsteuer zzgl. Versandkosten. Abbildungen ähnlich. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen (zzgl. weitere 16 Tage aus Kulanz) gemäß §3 Fernabsatzgesetz nur in unbeschädigtem und in original verpacktem Zustand.


ULTRAFORCE
LEISTUNG DURCH QUALITÄT
ULTRAFORCE
FARCRY®2
SPECIAL EDITION
UBISOFT®
usk
© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Far Cry, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.
Based on Crytek's original Far Cry® directed by Cevat Yerli.
INKL. 5 JAHRE GARANTIE UND PICK UP & RETURN SERVICE[1]

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN

RAINER ROSSHIRT



„Man mag jetzt meinen, dass in der letzten Ausgabe das Hero-Prinzip erschöpfend abgehandelt wurde. Aber das ist ein Irrtum. Etwas liegt mir da noch auf dem Herzen."

Es nervt immer ungemein, wenn man von anderen zu einer Runde **XXX-Hero** gezwungen wird, aber es gibt Zeitgenossen, die mir das Leben ganz besonders vermiesen können. Sprache dient dazu, schnell und einfach Informationen zu vermitteln. Diese Erkenntnis hat sich jedoch längst nicht bei allen Menschen durchgesetzt, wie mir der tägliche, qualvolle Blick in mein Postfach stets neu beweist. Der Verzicht auf rudimentäre Rechtschreibregeln macht eine E-Mail-Konversation keineswegs leichter und bei „Ey ihr" fühle ich mich mitnichten zwangsläufig angesprochen. Es zeugt auch nicht von Wortgewandtheit, seine Sätze nur so mit Slang- und Fachausdrücken zu spicken – ein paar einfache Satzzeichen wären da hilfreicher. Willkommen bei einer unfreiwilligen Runde **Language-Hero**. Ziel des Spieles ist es herauszufinden, was der Spielleiter ausdrücken wollte, als er mit einer scheinbar willkürlichen Zusammenstellung von Zeichen die Partie eröffnete. Bei genauer Betrachtung werden dann auch Muster deutlich, die ganz grob an Sätze erinnern. Wer zuerst einen deutschsprachigen Satz daraus basteln kann, gewinnt einen Sonderpunkt. Einen Level weiter kommt man jedoch nur, wenn der gebildete Satz auch tatsächlich das beinhaltete, was der Spielleiter sagen wollte. Leider hat man das Spiel damit aber noch lange nicht gewonnen, sondern rückt wirklich nur einen Level weiter. Da offenbar unendlich viele davon vorhanden sind, mag sich nicht wirklich ein Erfolgserlebnis einstellen.
Im nahen Umfeld des **Language-Hero** tummeln sich auch stets die Spieler von **Education-Hero**, deren grundlegender Unterschied darin besteht, dass sie es für korrektes Deutsch halten, was sie da absondern. Eine Sonderform stellt **Culture-Hero** dar, da denkt der Eröffner des Spiels, dass seine Art, sich auszudrücken, die einzig richtige Möglichkeit wäre und andere Menschen nur deshalb nicht wie er schreiben, weil sie spießig sind. Es steht zu befürchten, dass Anhänger von **Culture-Hero** so denken, wie sie schreiben, was die ganze Sache dann doch ziemlich gruselig macht.
Und da wir gerade beim Thema „Gruselig" sind: Ganz besonders gruselig finde ich eine sehr fiese Abart des **Hero**-Prinzips. Dazu muss ich jedoch ein paar erklärende Worte voranstellen. Leider kann ich nicht kochen und sehe mich gezwungen, warme Mahlzeiten von kundiger Hand zubereiten zu lassen. Ist dies aus finanziellen oder terminlichen Gründen nicht möglich, greife ich auch auf industriell gefertigte Produkte zurück, die mittels einfacher Erwärmung in richtige Nahrung verwandelt werden können. So weit die Theorie. Wer dann aber so kühn ist und das fertige Ergebnis mit dem Idealzustand, welcher stets die Verpackung ziert, vergleicht, befindet sich bereits mitten im Spiel **Food-Hero**, der hinterhältigsten und ekligsten Form des Prinzips. Auch hier ist es schier unmöglich zu gewinnen. Allerdings kommt noch erschwerend hinzu, dass der Gegner im Spiel mogelt! Der optische Idealzustand ist mit den mitgelieferten Artikeln schier nicht herzustellen – und wenn, dann nur durch nachhaltiges Modden. Aber wenn eine Champignonsuppe laut eigener Angabe über 1 % (ein einziges, lumpiges Prozentchen) an Champignons verfügt, helfen auch nachgeschobene Patches in Form von externen Champignons wenig.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Burtfinger?

Hallo Herr Rosshirt,

ich nehme an, dass es sich bei dem in der Rubrik „Was bin ich?" abgebildeten Herrn mit der offensichtlichen Rockabilly-Affinität um niemand anderen als Marco Leibetseder handelt, welcher seinerzeit für das neue Layout der PC Games verantwortlich zeichnete und bereits in der Rubrik „Helden der Arbeit" (Ausgabe 07/07) vorgestellt wurde. Nach dieser Vorrede möchte ich nun aber zum eigentlichen Hauptanliegen meines Schreibens kommen: Ich habe den Verdacht, dass Sie, Herr Rosshirt, sich auf einen sprichwörtlichen Pakt mit dem Teufel, in diesem Fall verkörpert von Herrn Burtchen, eingelassen haben. Seit geraumer Zeit findet nun schon auf den Seiten Ihrer Rumpelkammer eine regelmäßige, ausschweifend geführte Art öffentlicher Korrespondenz zwischen Ihnen und Herrn Burtchen statt und ich gewinne zunehmend den Eindruck, dass der Herr Leitende Redakteur diese Zeilen als Sprungbrett zur Durchsetzung seines perfiden Masterplans missbraucht, nach dem Motto „Heute die Rumpelkammer und morgen die ganze Welt!". Die Art und Weise seiner Vorträge (mir drängt sich in diesem Zusammenhang unweigerlich und für mich völlig unverständlicherweise der Ausdruck „intellektuelles Platzhirschgehabe" auf) lässt mich vermuten, dass der ambitionierte junge Herr auf mehr als nur fürstliche Redakteurs-Besoldung sinnt. Und die Tatsache, dass er sogar schon dazu übergegangen ist, Ihre höchsteigenen schriftlichen Ergüsse mit Anmerkungen zu versehen (Anmerkung des Leitenden Redakteurs: Und nicht nur die!), zeugt von einer geradezu erschreckenden Megalomanie. Ich kann ihn mir lebhaft vorstellen, wie er abends daheim im herrschaftlichen Ohrensessel vor dem prasselnden Kaminfeuer sitzt und mit manischem Gelächter und in Dr.-Evil-esker Manier seine Perserkatze kraulend über neuen Plänen zur Umwandlung der PC Games in „Burtchens Schreckenskabinett" (oder dergleichen) brütet. Diese Tatsache ist nur mir und einem kleinen Kreis eingeweihter Verschwörungstheoretiker bekannt. Wir vermuten, dass er den Plan verfolgt, ein mit autokratischer Härte geführtes Schreckensregime zu errichten (in redaktioneller Hinsicht, versteht sich). Die intellektuelle Indoktrination der Leserschaft, zu welcher Ihre Seiten genutzt wer-

ROSSIS RACHE AN **HERR WARTKE**

Rossi: Sehr geehrter Herr Wartke, mit großen Bedauern musste ich Ihre Reklamation zur Kenntnis nehmen. Leider sehe ich mich aber auch gezwungen, Ihre Forderung nach Schadenersatz abzulehnen. Zweifelsohne haben Sie Recht, wenn Sie in Ihrer Begründung angeben, dass über derartige Vorfälle nichts in unseren Allgemeinen Geschäftsbedingungen steht. Deswegen jedoch einen Regressanspruch daraus abzuleiten, ist dann doch ein klein wenig übertrieben. Selbstverständlich gehen wir davon aus, dass unsere Zeitschrift nur bestimmungsgemäß verwendet werden darf, kann und soll. Bei bestimmungsgemäßem Gebrauch unserer Zeitschrift sind jedoch Schnittwunden, wie Sie sich eine zugezogen haben, nahezu auszuschließen. Beachten Sie bitte, dass Papier nur unter gewissen Umständen schneidfähig ist und Produkte aus Papier im Normalfall als ungefährlich eingestuft werden. Explizit auf Haftungsausschluss bei unachtsamen Gebrauch hinzuweisen, erscheint uns (und allen anderen Verlagen) unnötig und es würde auch die AGBs auf die Länge von Krieg und Frieden erweitern. Ferner könnte man davon ausgehen, dass man nach Zuziehung einer Fleischwunde nicht notgedrungen in Panik verfällt und das (Zitat) „herumspritzende" Blut am Hemd abwischt, vor allem wenn es Maßarbeit aus feinster Seide ist und von der Königlich-Bayrischen Hofschneiderei stammt, wie die Höhe Ihrer Forderung vermuten lässt. Selbstverständlich steht es Ihnen frei, juristische Schritte einzuleiten, sobald Sie sich vom Blutverlust erholt haben. Mit freundlichen Grüßen und den besten Genesungswünschen: R. Rosshirt

Eine Antwort auf dieses Schreiben steht noch aus.

Warnung: Jeder, der mir mailt, muss damit rechnen, hier irgendwann einmal unaufgefordert zu erscheinen.

den sollen, ist nur ein notwendiger Schritt auf seinem Weg.

Besorgte Grüße:
ein Freund namens Sebastian Lorenz

Okay – diesmal war das Quiz wirklich recht leicht und wenn Sie mir noch Ihre Adresse zukommen lassen, werde ich den Schreibtisch von Burtchen für Sie plündern. Und schon sind wir beim Thema! Könnte es sein, dass Sie unter einer milden Form von Paranoia leiden, die in diesem Zusammenhang doch wohl eher mir zustehen müsste? Zur Verteidigung von Kollege Burtchen möchte ich betonen, dass er mich ausdrücklich zu fragen pflegt, ehe er seine Anmerkungen auf meinen Seiten hinterlässt. Allerdings habe ich bisher nie gewagt abzulehnen. Gold steht mir einfach nicht! Ich kann Ihnen auch versichern, dass CB sehr wenig von einem Platz- oder sonstigen Hirschen an sich hat. Von seinem Gebaren her ist er dann doch eher der Kategorie „freundliches Reh" zuzuordnen, wenn man denn schon Vergleiche mit Rotwild ziehen muss. Auch Katzenhaare konnte ich auf seiner Kleidung bisher nie ausmachen, habe aber bisher nicht explizit darauf geachtet und was CB in seiner Freizeit zu kraulen pflegt, will ich auch gar nicht wissen. Es geht ja auch niemanden etwas an, was ich da kraule! Aber jetzt, wo Sie es ansprechen, fällt es mir auch auf, dass er sich in letzter Zeit gerne mit großen Aquarien umgibt und eine Abneigung gegen Flugzeugfenster hat. Da Sie sicher diese Angelegenheit weiter beobachten werden, wird es Ihnen bestimmt auch auffallen, wenn ich in der nächsten Ausgabe der PC Games ein wenig anders wirke, was mir natürlich etwas Sicherheit gibt. Vielen Dank!

> „Ich weiß, wie Frauen auf mich reagieren!"

Trikottausch

Mal zu Ihrem Büro. Was soll diese Jammerei? Sie sollten mal mein Büro sehen! Ich finde, Ihr Büro ist sehr ansprechend eingerichtet. Doch Ihr Chef (Burtchen oder so) ist ein kleiner Egoist. Drei oder besser vier der netten Damen, welche im ersten RR-Video auftreten, dürften sich auch um Sie kümmern. Ich arbeite als Polizist in der Stadt Zürich. Da Sie nun wissen, wo ich arbeite, sollte Ihnen auch klar sein, dass ich nichts zu Ihrer Büroeinrichtung beisteuern kann. Aber an einem Trikottausch (Größe?) wäre ich sehr interessiert

Mit freundlichen Grüßen: Simon

Bei allem Respekt – so weit sind wir ja wirklich noch lange nicht, dass ich Kollege Burtchen als „Chef" titulieren müsste. Und wo wir gerade beim Jammern sind: Sollte Ihr Büro schlimmer als meines sein, haben Sie mein volles, kaum geheucheltes Mitleid, aber wenigstens sind Sie während Ihrer Berufsausübung bewaffnet! Was ich nicht verstehe, ist die Sache mit dem Trikottausch. Wir müssen hier keine Uniformen oder einheitliche Trikots tragen, aber wenn Sie sich auch mit etwas anderem zufriedengeben würden, ich hätte schon gern ein Hemd (XXL-XXXL) der Züricher Polizei oder eine Mütze – oder was immer Sie Polizeitypisches entbehren können (dürfen), außer einer Anzeige natürlich. Die Sache mit den drei, vier Damen lassen wir dann aber besser. Ich weiß, wie Frauen auf mich reagieren, und würde das Geschrei nicht ertragen.



Rossis Welt

Tach Rossi,

Ich wollte dich mal für deine neue Videorubrik loben! Das Video ist verdammt gut gemacht und lustig dazu! War nur zu kurz, ich will mehr sehen!! Dazu solltest du mal dein Gesicht zeigen, du bist sicher unheimlich fotogen! Außer du willst natürlich verhindern, dass die Leute auf dich losstürmen, sobald du in den Supermarkt gehst.

MfG, Timon S.

Vielen Dank für dein Lob. Ich gebe es an die Kollegen weiter, die ausgeleuchtet, arrangiert, gefilmt, nachvertont und geschnitten haben. Ich selbst hab recht wenig dazu beigesteuert. Ich hab mir nur grob die Handlung



WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?



Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

ausgedacht und bin unbeholfen in der Gegend herumgestolpert, während ich versucht habe, nicht umzufallen und halbwegs zusammenhängende Sätze zu sprechen. Würde ich mich ganz zeigen, würden die Leute nicht auf mich losstürmen, sondern mich bewerfen. Netter Versuch, aber darauf fall ich nicht rein! Ich und fotogen? Mir wird tatsächlich immer wieder nachgesagt, ich hätte enorme Ähnlichkeit mit einem berühmten Filmstar. Fred Feuerstein ...

Rossis Welt Reloaded

Das Highlight der Ausgabe 10 war natürlich Rossis Welt. Die Frage, wer der Kesselträger mit den Tattoos ist, der in der Anfangssequenz durchs Bild stapft, war nach 30 Sekunden beantwortet: Es bist tatsächlich du! Dann durften wir ihn sehen: deinen Arbeitsplatz. Sofort überkam mich ein Gefühl von Stolz. Ich benutze im Büro ein Telefon vom gleichen Typ wie du! Befremdlich erschien mir, dass dein Schreibtisch von Trennwänden umgeben ist. Nachdem abschließend auch die Lustgrotte von CB gezeigt wurde, kann jetzt wohl jeder deinen Neid nachvollziehen.

Viel Glück bei der Oscar-Verleihung: Nico

Kesselträger? Wieso Kesselträger? Nein, dies ist eigentlich eine rhetorische Frage, auf die ich nicht wirklich eine Antwort erwarte. Toll, wir sind also Telefonbrüder. So etwas verbindet. Allerdings nur, wenn man sich für das Modell entschieden hat und es nicht mit den Worten „Das da oder du kannst alles auf Zettel schreiben und bei den Leuten vorbeibringen" zur Verfügung gestellt bekam. Wenn du CBs Büro schon eindrucksvoll fandest, solltest du einmal das Büro unseres Chefs sehen!

Neun

Sie haben in Ausgabe 10 einen mobilen Schreibtisch für Notebooks vorgestellt und sprechen in diesem Zusammenhang vom Fehlen der Zeit für die Käufer dieses Produkts, ihre neun E-Mails zu beantworten. An dieser Stelle war ich verwirrt. Der Kontext der Zahl Neun in diesem Zusammenhang wollte mir nicht so recht klar werden und so machte ich mich daran, herauszufinden, was Sie damit meinen könnten. Bei meinen Recherchen stieß ich auf erschreckend viele Deutungen, so z. B. haben Sudoku-Kästchen jeweils neun Felder und auch die Schwangerschaft der Frau beträgt optimalerweise neun Monate. Natürlich könnte ich mich auch komplett irren und ich habe hier den Fehler des Monats in Form eines Tippfehlers vor mir. So könnte ein simpel eingebrachtes e" zum gewünschten Ergebnis führen und aus „neun" „neuen" machen, was in Verbindung mit dem Beantworten von E-Mails allgemein als sinnvoll gilt.

Mit freundlichen Grüßen: Felix Frank

Ich hab tatsächlich die höchste einstellige Zahl gemeint. „Neue E-Mails" würde etwas anderes aussagen. Haben Sie vergessen, dass bis 2006 unser Sonnensystem neun Planeten hatte? In der **Göttlichen Komödie** von Dante Alighieri besteht die Hölle aus neun Kreisen. Ludwig van Beethoven, Anton Bruckner, Antonín Dvorák, Gustav Mahler, Louis Spohr und Ralph Vaughan Williams vollendeten jeweils neun (gedruckte) Sinfonien. Die Ringgemeinschaft bestand aus neun Gefährten. Katzen haben neun Leben. Und wenn Sie die betreffende Seite ausdrucken, erhalten Sie, wenn Sie die richtigen Buchstaben verbinden, ein Enneagramm!

Lob

Hallo Rainer,

zu den geänderten Leserbriefseiten möchte ich doch gleich einen Kommentar abgeben: Juhu! Endlich vier Seiten! Und noch ein Lob gibt es auch noch: Dein Mailverkehr mit Christian Burtchen war überaus amüsant – so etwas sollte ruhig öfter vorkommen.

Viele Grüße: Carsten

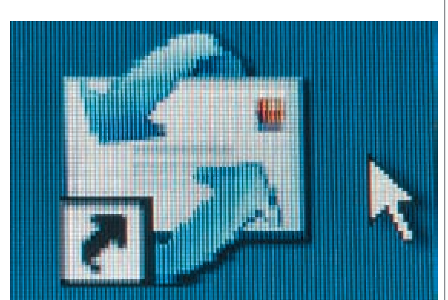
Vielen Dank für dein Lob. Aber jetzt bitte nicht erschrecken, weil es diesmal nur drei Seiten werden. Kurzfristig mussten wir umdisponieren und ehe wir euch einen Test vorenthalten, verkneife ich mir dann doch lieber eine Seite. Ich kann dir aber versprechen, dass das kein Dauerzustand ist. Ehrlich gesagt fanden Burtchen und ich unsere kleinen Diskussionen auch selbst ausgesprochen amüsant. Schön, wenn das auch Leser so empfinden. Verunsichert bin ich erst seit der E-Mail von Sebastian.

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(E) E-Mail, die

Die E-Mail dient dazu, Nachrichten auf elektronischem Wege zu übermitteln, und hat nichts mit dem Metallüberzug Email zu tun, auch wenn das manche Zeitgenossen nie begreifen werden. Warum man sich bei der Eindeutschung für die weibliche Form entschied, bleibt spekulativ. Lediglich in der deutschsprachigen Schweiz durfte sie weiterhin sächlich bleiben. Technisch ein ungeheurer Fortschritt, da man noch nie so leicht Texte übermitteln konnte. Kulturell eher eine Katastrophe, da es sich in weiten Kreisen noch nicht herumgesprochen hat, dass auch bei elektronischer Post die Rechtschreibung ihre Gültigkeit behält und außerdem Höflichkeitsformen hier keineswegs antiquiert wirken.



ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Warme Finger

Geschmack ist Glückssache



Falls es Leute gibt, die in ungeheizten Räumen arbeiten oder chronisch unter kalten Händen leiden, werden die sich vielleicht über das beheizbare Mauspad freuen. Bisher würde ich ja alles noch halbwegs verstehen, aber dass man die Maus im Inneren eines Plüschtiers bewegen muss, macht ein exaktes Arbeiten nur bedingt möglich. Das Teil sieht zwar flauschig aus, aber es soll auch Menschen geben, die es nicht schätzen, wenn ihre Hand in einem Fischmaul steckt. Doch vielleicht hätte alles noch viel schlimmer kommen und der infantile Erfinder dieses Stücks hätte sich für das andere Ende als Eingang entscheiden können. Nur so wäre diese Peinlichkeit noch zu toppen gewesen.



http://www.usbgeek.com/prod_detail.php?prod_id=0593

LESER DES MONATS

Rob hat einen extrem coolen Platz gefunden, seine PC Games zu lesen.

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.





Ein McMEDIA-Gamestore ist auch in Ihrer Nähe!

Das McMEDIA-Händlerverzeichnis: Nur noch 4 x umblättern!

JUBILÄUMSANGEBOTE BEI McMEDIA

Nintendo DS Lite + 1 NDS-Spiel nach Wahl zum Jubel-Sparpreis!*

McMEDIA Jubel-Angebot

je 145,-

- MySims Kingdom (erhältlich ab 30.10.)
- My Little Baby
- Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau
- Littlest Pet Shop: Dschungel
- Littlest Pet Shop: Winter
- Littlest Pet Shop: Garten
- Drawn to Life: SpongeBob
- FIFA 09
- Mein eigenes Tierheim

Aufpreis nur je 19,99* statt 39,99

- Mario & Sonic bei den olympischen Spielen
- WWE SmackDown Vs. Raw 2009 (erhältlich ab 7.11.)

Aufpreis nur je 29,99* statt 39,99

Jubel-Schnäppchen

- Spider-Man: Battle For New York
- Hot Wheels
- World Series of Poker 2008
- Shrek Smash `N´ Crash Racing
- Ab durch die Hecke: Hammy dreht durch

je 9,99

*Beim Kauf der Nintendo DS Lite Konsole kann eins der hier präsentierten NDS-Spiele zum sensationellen Jubel-Sparpreis mitgenommen werden. Solange der Vorrat reicht.


erhältlich ab 13.11.
Spiel + Grip nur 49,99
Guitar Hero on Tour: Decades



Sonic Chronicles + Super Game Box Kostenlose Game Box für bis zu 9 NDS-Spiele


The Legend of Zelda - Phantom Hourglass


Mario Party DS


New Super Mario Bros.


Super Mario 64


Mario Kart DS


Für PS2 29,99
Für Wii 39,99
Lego Batman


Pokémon Erkundungsteam Zeit

Pokémon Erkundungsteam Dunkelheit

erhältlich ab 20.11.
Winx Club Secret Diary 2009

Jubel-Angebote

je 35,99


Prinzessin Lillifee Meine wunderbare Welt


Animal Crossing

Harvest Moon


erhältlich ab 13.11.
Lucas Star Wars: The Clone Wars


erhältlich ab 23.10.
Dementium - Die Anstalt
Ab 18 Jahren.

Nintendogs Labrador Auch erhältlich: Dachshund, Dalmatiner und Chihuahua.

je 39,99 Preis ohne Coupon

Aluminium Case „Mario“ oder „Zelda“


statt 19,99
je 14,99
Zur Aufbewahrung der NDS- oder NDS Lite-Konsole + Spiele.

NDS-Spiel + Zubehör-Set



Preissturz!
je 19,99
statt 39,99
Die drei ??? Secret Set
Sims Haustiere Pet Set

NDS Lite Zubehör-Set Pack 1


9,99

Inhalt:
- Tasche für NDS Lite
- Bildschirmschutzfolien
- Ersatzstifte
- Daumenringe

Verschiedene Farben erhältlich.

NINTENDO DS


Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging


Dr. Kawashima: Mehr Gehirn Jogging



Augen-Training



10% RABATT-COUPON

10% Rabatt auf alle Artikel, die im Coupon-Feld präsentiert werden.
Auch gültig beim gleichzeitigen Kauf von mehreren Artikeln aus dem Feld.
Nur gültig bei Vorlage des Coupons bis zum 15.11.2008, solange der Vorrat reicht. Nicht gültig in Kombination mit anderen Aktionen.

10 Gewinnt - Ein mathematisches Abenteuer

Kochkurs: Was wollen wir heute kochen


Big Brain Academy

Jubel-Angebote


je 26,99

je 29,99 Preis ohne Coupon


Space Chimps

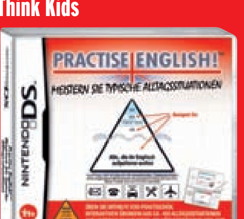

Inkl. Spezialkarten
Know How der Zauberkunst

42 Spieleklassiker

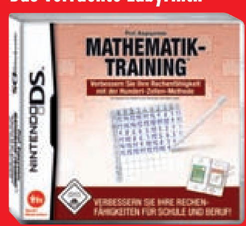

Think Kids


Think Logik Trainer - Think again


Das verrückte Labyrinth


Practise English - Face Everyday Situations


English Training


Prof. Kageyamas Mathematik Training

Jubel-Schnäppchen


je 19,99

Jewel Quest Expeditions


Lego Star Wars 2: Die klassische Trilogie


Sophies Freunde: Unsere Tierarztpraxis


Sophies Freunde: Kochspass

Mahjong


Barbie als Prinzessin der Tierinsel


Sonic Rush


Disney Prinzessinnen: Magische Schätze



*Beim Kauf des Wii Sports Pack kann eins der hier präsentierten Wii-Spiele zum sensationellen Jubel-Sparpreis mitgenommen werden. Solange der Vorrat reicht.



10% Rabatt auf alle Artikel, die im Coupon-Feld präsentiert werden.
Auch gültig beim gleichzeitigen Kauf von mehreren Artikeln aus dem Feld. Nur gültig bei Vorlage des Coupons bis zum 15.11.2008, solange der Vorrat reicht. Nicht gültig in Kombination mit anderen Aktionen.



Link's Crossbow Training
Wiimote und Nunchuck separat erhältlich.
Big Brain Academy
je 29,99 Preis ohne Coupon

Disaster: Day of Crisis
Super Mario Galaxy
Super Smash Bros. Brawl



Samba de Amigo
Mario Party 8



Wario Land - The Shake Dimension
je 49,99 Preis ohne Coupon
















World Series of Poker: Tournament of Champions
Sega Superstars Tennis
Sonic und die geheimen Ringe
Spiderman The Movie 3
Shrek der Dritte

SONY PLAYSTATION 3

PLAYSTATION 3







+ 1 PS3-Spiel nach Wahl zum Jubel-Sparpreis!*

Aufpreis nur 29,99* statt 59,99 Race Driver GRID

erhältlich ab 7.11. WWE 2009 Aufpreis nur 39,99* statt 59,99

*Beim Kauf des PS3 Jubel-Bundles kann eins der hier präsentierten PS3-Spiele zum sensationellen Jubel-Sparpreis mitgenommen werden. Solange der Vorrat reicht.

SONY PSP · PS2









Inhalt:
PSP-Schutztasche, Bildschirmschutzfolie, Ohrhöhrer, KFZ-Ladeteil, UMD-Tasche, USB Lade- und Transferkabel, Reinigungstuch



*Beim Kauf des PSP Jubel-Bundles kann eins der hier präsentierten PSP-Spiele zum sensationellen Jubel-Sparpreis mitgenommen werden. Solange der Vorrat reicht.



*Beim Kauf des PS2 Jubel-Starter-Pack kann eins der hier präsentierten PS2-Spiele zum sensationellen Jubel-Sparpreis mitgenommen werden. Solange der Vorrat reicht.



Xbox 360 Premium Jubel-Bundle

+ 2 Gratis-Spiele

Kung Fu Panda

Lego Indiana Jones

239,99

Sie sparen über 100,-

Xbox 360 Elite inkl. 120 GB Festplatte + 2 Spiele nur 299,99

Xbox 360 Arcade Konsole + Sega Tennis nur 179,99

HDMI-Kabel 19,99

60 GB Festplatte

HMDI-Anschluss

1 Xbox 360-Spiel nach Wahl zum Jubel-Sparpreis!*

Race Driver GRID

Aufpreis nur 29,99*

statt 59,99

Mirror's Edge

erhältlich ab 13.11.

WWE 2009

erhältlich ab 07.11.

FIFA 09

erhältlich ab 13.11.

C&C Alarmstufe Rot 3

Aufpreis nur je 39,99*

statt 59,99

*Beim Kauf der Xbox 360 Premium oder Arcade kann eins der hier präsentierten Xbox 360-Spiele zum sensationellen Jubel-Sparpreis mitgenommen werden. Solange der Vorrat reicht.













PC

PC SPIELE









World Of WarCraft: Wrath Of The Lich King

JETZT VORBESTELLEN!

34,99



Als Erster spielen!

Mitternachtsverkauf am 13.11.08 ab 00:00 Uhr in vielen McMEDIA-Gameshops!
Vorverkaufs-Adressen: www.mcmedia.de

TRADING CARDS

Yu-Gi-Oh! TRADING CARD GAME



















Pokémon D&P Tin Deck Box Serie 5 + Promo Booster Serie 5



Die neuen Pokémon Metall Sammel-Boxen in 2 verschiedenen D&P-Motiven. Jede Metallbox enthält **3 Booster** aus der D&P-Serie und **je 1 Level X Holokarte Mewtu** oder **Rihornior** (je nach Design). **Die Level X Holokarten sind nicht separat erhältlich! Und nur bei McMEDIA gibt es noch einen Promo Booster der Serie 5 gratis dazu!**

je 14,99

Pokémon D&P Lucario Tin Deck Box



Jubel-Schnäppchen

Inhalt:
1 x Metalldose mit Sichtfenster
3 x Booster aus der D&P-Serie
1 x exklusive Holokarte „Lucario LV.X"
Die enthaltene Holokarte ist nicht separat erhältlich!

9,99 statt 14,99



statt 4,99

Jubel-Schnäppchen

je 3,99

Pokémon D&P Majestätischer Morgen Booster



statt 13,50

Enthält 10 Seiten mit Einsteckfeldern für je 9 Karten.

12,99

Pokémon D&P Generic Album



Pokémon D&P Adventskalender



Inhalt:
23 Pokémon-Karten + 1 Premiumkarte und 1 Booster mit 10 weiteren Pokémon-Karten aus der Diamant & Perl Serie!

17,99

Pokémon Next Quest Booster Pack



Preissturz!

Sammelbares Miniaturenspiel mit Pokémon-Figuren. In jedem Booster sind zwei zufällige Figuren.

je 2,99 statt 9,99



statt 3,49

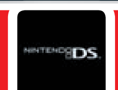
50 Schutzhüllen für Sammelkarten.

2,99

Pokémon D&P Generic Deck Protector

GAMER SERVICE










8 GUTE GRÜNDE BEI McMEDIA ZU KAUFEN.

- **24 Stunden-Blitz-Lieferservice**
  Wir können jeden lieferbaren Games-Artikel innerhalb **24 Stunden** für Sie beschaffen.
- **Neuheiten Vorbestellservice**
  Immer als **Erster spielen** und dabei sparen! Bei Vorbestellung von Games-Neuheiten exklusive Vorteile wie hochwertige **Gratis-Zugaben** oder **attraktive Rabatte** sichern und Ihr Lieblingsspiel sicher **zum Erstverkaufstag** in den Händen halten.
- **Riesiges Sortiment**
  Bei uns finden Sie ein **riesiges Sortiment** an Video- und Computerspielen – auch **Uncut** und **ab 18 Spiele.**
- **Dauerhaft günstigste Preise**
  McMEDIA-Shops gehören zur größten Spielwaren-Fachhandelskooperation Europas **idee+spiel** mit über **1000 guten Fachgeschäften.** In Ihrem McMEDIA-Fachgeschäft finden Sie die größten Vorteile einer starken Gemeinschaft. Und durch den gemeinsamen Einkauf werden **attraktive Preisvorteile** für Sie geschaffen!
- **Kompetente Fachberatung**
  Expertenrat, Hintergrundwissen und aktuelle News sind bei McMEDIA inklusive. **Kompetente Beratung** und **exzellenter Service** ist bei uns selbstverständlich.
- **Exklusive GRATIS-Zugaben**
  Bei McMEDIA gibt es laufend attraktive **Gratis-Artikel** zu Ihren Lieblingsspielen.
- **Aktiver Jugendschutz**
  Unsere Jugend ist uns wichtig! Die richtige Wahl zu treffen ist kein Spiel. Bei uns bekommen Sie immer die passenden Spiele für Ihr Kind.
- **Kostenlose Games-Magazine**
  Mit unseren **kostenlosen Spiele-Magazinen** Gameshop und Zocker Heaven wissen McMEDIA-Kunden immer früher, was gespielt wird.

McMEDIA – the better way to play · Wenn es um GAMES geht, ist Ihr McMEDIA-Fachgeschäft ganz sicher die beste Adresse. · www.mcmedia.de

McMEDIA Händlerverzeichnis

Ein McMEDIA-Fachgeschäft ist auch in Ihrer Nähe!

VIELE SPIELE AB 18 die wir hier nicht bewerben können, gibt es auf Anfrage gegen Altersnachweis.

Kein Versand

KIDS SPIELWAREN
Reichenberger Str. 34
02763 Zittau
03583/510738
www.kids-spielwaren.de

RONNY'S ALLERLEI
Auguststr. 5/7
06406 Bernburg
03471/621905

GAMES 04
Hecknerstr. 1
06449 Aschersleben
03473/221596

WOLTER
Carl-Ritter-Str. 2-3
06484 Quedlinburg
03946/2743

McMEDIA IE-SHOP
Gerberpassage/Untergasse 6
09599 Freiberg
03731/300243
www.ie-shop.de

MEDIA GAMES
Alt-Tegel 11
13507 Berlin
030/43776555

MEDIA POINT
Börnicker Chaussee 1-3
16321 Bernau
03338/766151

SCHAUKELPFERD
Neuer Markt 25
17192 Waren
03991/633261

McMEDIA
Wahmstr. 26
23552 Lübeck
0451/3845658
www.abgames.de

A.B. GAMES
Schwartauer Allee 84
23554 Lübeck
0451/871755
www.abgames.de

BECKMANN-HENSCHEL
Neues Zentrum 2
31275 Lehrte
05132/82850
www.all4trains.de

BULLDOG GAMES
Völksener Str. 46
31832 Springe
05041/972010
www.bulldog-games.de

McMEDIA SCHNÄPPCHEN-SHOP
Ostertor 7
32657 Lemgo
05261/188522
www.mcmediashop.de

McMEDIA
Lange Str. 81a
32756 Detmold
05231/300874
www.mcmediashop.de

McMEDIA SCHNÄPPCHEN-SHOP
Königsplatz 10
33098 Paderborn
05251/296971
www.mcmediashop.de

JONELEIT CENTRUM BÜRO
Saure Wiesen 1
34613 Schwalmstadt
06991/9480-0

GAMEBUY-ME
Passage an den Beeten
36433 Bad Salzungen
03695/620169

MOBI GAMES PALACE
Bahnhofstr. 10
37269 Eschwege
05651/331377

TOY STORE
Hauptstr. 55
37412 Herzberg
05521/1780
www.toystore-herzberg.de

TOY STORE
Uffeplatz 18
37441 Bad Sachsa
05523/303992

GAMELAND
Bahnstr. 6
40878 Ratingen
02102/2044883
www.gameland-ratingen.de

PRIMAL GAMES
Kurt-Schumacher-Platz 5
44787 Bochum
0234/9160630
www.primalgames.de

BACHLER GAMES
Münsterstr. 98
46397 Bocholt
02871/183088

BUCHHANDLUNG GÜNZEL
Mühlenstr. 1+2
49356 Diepholz
05441/988329

TWENHÄFEL
Große-Str. 23
49565 Bramsche
05461/93530

MUSIC-ADVENTURE
Marktplatz 29
53773 Hennef
02242/868140
www.music-adventure.de

FLANDERS.DE MULTIMEDIA
Karrstr. 6
54516 Wittlich
06571/265280
www.flanders.de

LET'S PLAY IT
Unnaer Str. 15
58636 Iserlohn
02371/836661

SPIELZEUGLAND MOCK
Daimlerstr. 2
63512 Hainburg
06182/5375

HIGHLIGHT COMPUTER
Poststr. 91
71229 Leonberg
07152/9263980

HIGHLIGHT COMPUTER
In der Insel 4
75365 Calw
07051/936586

HIGHLIGHT COMPUTER
Kimmichwiesen 7
75365 Calw
07051/926810

MEGA STAR
Güterstr. 2
79713 Bad Säckingen
07761/59742

GAME-STORE-SCHLATTL
Münchner Str. 16
84359 Simbach am Inn
08571/6850
www.schlattl.de

MOWIN ENTERTAINMENT
Jakoberstr. 60
86152 Augsburg
0821/3490226
www.spieletom.com

PLAY IT!
Hirschstr. 3
87527 Sonthofen
08321/787825

POWER OF GAMES
Regensburger Str. 55 A
92358 Seubersdorf
09497/9419689
www.powerofgames.de

SCHMID-PASSAGE
Schulstr. 8-10
93426 Roding
09461/693

MEGA COMPANY POCKING
Gewerbering 2
94060 Pocking
08531/510105
www.mega-pocking.de

GIERSTER SPIELWAREN
Vilsvorstadt 11/13/15
94474 Vilshofen
08541/3979
www.classic-teddy.de

MANDROPS
Bahnhofstr. 17
96106 Ebern
09531/9225-600
www.mandrops.de

WORLD OF ILLUSION
Marienstieg 1
98527 Suhl
03681/722189
www.gamesparer.de

Österreich:

MEGA COMPANY
Bauhofstr. 1
A-05280 Braunau
0043-(0)7722/652500

PLAY IT!
Römerstr. 2 (GWL)
A-6900 Bregenz
0043-(0)5574/45436


GEBRAUCHTSPIELE AN- UND VERKAUF
Wir kaufen und verkaufen auch gebrauchte Videospiele und Konsolen.


VERSANDSERVICE
Wir können Sie auch auf dem Versandweg beliefern.

Unter www.mcmedia.de können Sie sich auch eine Anfahrtsroute zum nächsten McMEDIA-Gamestore erstellen lassen

Sie sind Games-Händler?

Sie möchten die McMEDIA-Werbepower auch für Ihren Verkaufserfolg nutzen?
Werden Sie McMEDIA-Partner!

McMEDIA fördert Existenzgründer!

Games sind Ihre Leidenschaft? Sie haben Einzelhandelserfahrung und verfügen über Startkapital?
Dann haben wir ein interessantes Konzept für Ihre Zukunft im Games-Handel!

Kontakt: McMEDIA-Fon: 05121/76 17 17 · Fax: 05121/76 17 27 · eMail: info@mcmedia.de · Web: www.mcmedia.de

McMEDIA Die Spezialisten für Video- und Computerspiele



Vor 10 Jahren

November 1998

HARDWARE-TRENDS
Force-Feedback

Schwerpunktthema der Ausgabe 11/98 waren Lenkräder mit Force-Feedback-System, also spürbaren Erschütterungen bei Lenkbewegungen. Sechs Schüttelgeräte wanderten durch den Test-Parcours und wurden bei 14 verschiedenen Rennspielen zum Glühen gebracht. Gewinner der Tortur war das Microsoft-Sidewinder-Lenkrad, das einzig durch den hohen Preis von 370 Mark abschreckte. Dafür gab es aber einen gummierten Lenker.

DIE TOP-5-TESTS

1. NHL 99 | Electronic Arts
Jahr für Jahr immer nur ein Update? Das war schon 1998 so.

2. Populous: The Beginning | Bullfrog
Der Schwenk zur Echtzeit-Strategie hat diesem Spiel kaum geschadet.

3. Half-Life | Valve
Der Beginn einer Legende: Der Shooter begeisterte die Tester.

4. Nice 2 | Synetic
Ein Rennspiel aus Deutschland mit satten 87 Prozent Spielspaß. Sauber.

5. Pro Pinball: B.R. USA | Empire Int.
Langsam sterben sie aus, die Flipper-Simulationen. Der hier rockt dennoch.

RÜCKBLICK
Große Namen

Ausgabe 12/98 war nicht nur reich an Seiten (298!), sondern protzte auch mit Titeln, die, im Nachhinein betrachtet, heute als Legenden gelten. So testete PC Games das altehrwürdige **Half-Life** (dt.) und vergab satte 91 % Spielspaßwertung, schrieb über das kommende Action-Rollenspiel **Diablo 2** und berichtete über **C&C: Tiberian Sun**. Tja, damals wurden großartige Spieleserien geboren, die uns bis heute begeistern. Nicht überlebt hat zum Glück das Genre der Flipperspiele. Tilt!

TEST DES MONATS
Populous: The Beginning



Ein in der Computerspiel-Branche berühmter Name steht hinter der **Populous**-Reihe: Kein Geringerer als Peter Molyneux begründete mit diesem Spiel seinen Ruf als Legende. Bereits 1989 erschien der erste Teil, gefolgt vom kommerziell ebenfalls sehr erfolgreichen **Populous 2** aus dem Jahr 1994. Der (zumindest grafische) Höhepunkt der Serie kam dann 1998 auf den Markt und trug den Namen **Populous: The Beginning**. Was nach dem Beginn einer neuen Reihe klang, bildete aber (mit Ausnahme eines Add-ons 1999) den Abschluss der **Populous**-Spiele.

Anders als die isometrischen Vorgänger wurde das Geschehen nun auf einem Planeten in 3D wiedergegeben. Spieler schlüpften dieses Mal nicht in die Rolle eines Gottes, sondern in die Haut einer sterblichen Schamanin, die erst im Laufe des Spieles zum Gott aufsteigt. Wie in den Vorgängern geben Hobby-Weltenlenker ihrem Volk Bauaufträge, gestalten Landschaften und schicken feindlich gesinnten Stämmen gemeine Plagen wie etwa Erdbeben oder Vulkanausbrüche. Mit seiner Reihe schuf Peter Molyneux eindrucksvoll das Genre der Göttersimulationen. Eine übermächtige Kreatur zu verkörpern und das Geschick eines ganzen Volkes zu lenken, reizt bis heute unzählige Spieler. Herr Molyneux ist der wohl eifrigste Göttersimulationen-Bastler. Neben der **Populous**-Reihe schuf er ähnliche Titel wie **Black & White** oder **Dungeon Keeper**. ❑



WAS WURDE EIGENTLICH AUS
Rick Goodman?

Florian Stangl, damaliger Redakteur bei PC Games, führte in dieser Ausgabe ein ausführliches Interview mit Rick Goodman, dem Designer von **Age of Empires**. Rick, der zu dieser Zeit 36 Jahre alt war, hatte gerade die Ensemble Studios verlassen, um seine Ideen für eine **Age of Empires**-Fortsetzung nicht einzuschränken. So schuf er in Cambridge die Stainless Steel Studios, um an **Empire Earth** zu werkeln. Mit der Veröffentlichung dieses Titels kam Rick seiner ursprünglichen Version von **Age of Empires** am nächsten. Weitere Titel wie **Empires: Dawn of the Modern World** (2003) folgten, konnten aber an den Erfolg von **Empire Earth** kaum anknüpfen. 2005 kam dann das Ende für die Stainless Steel Studios plötzlich und überraschend. Auf einmal wurden alle Mitarbeiter entlassen. Rick selbst gibt Publisher Midway dafür die Schuld. Zu dieser Zeit arbeitete Rick am Strategie-Actionspiel-Mix **Rise & Fall**. Trotz Schließung des Studios wurde der Titel 2006 veröffentlicht. Rick Goodman selber arbeitet mit einem neuen Studio an einem noch geheimen Spiel. Wenn man sich sein Schaffensspektrum so anschaut, wird das sicher wieder ein Strategietitel. ❑

HALF-LIFE (DT.)
Der Test einer Legende

Was da auf dem Bildschirm passierte, war unverhofft, gruselig und unsagbar begeisternd. Kaum einer hätte vorher gedacht, dass Valve so etwas vollbringen würde: **Half-Life** (dt.) schlug in der PC-Games-Redaktion ein wie eine Bombe. Auf dem Cover selbst wurde der Ego-Shooter nur winzig klein in der unteren Zeile erwähnt, doch der Test selbst sprudelte auf sechs Seiten geradezu über vor Lob und Anerkennung.

Der damalige Redakteur Oliver Menne konnte in seinem Statement seiner Begeisterung freien Lauf lassen: „Selten haben sich hinter der Fassade vermeintlich simpler 3D-Action so viele neuartige, abgründige und innovative Ideen verborgen. **Half-Life** (dt.) ist erschreckend, faszinierend, fesselnd ... schlichtweg umwerfend". Ganze 30 Stunden dauerte laut Motivationskurve die Jagd auf die außerirdischen Invasoren, jede Minute davon genoss der Tester.

Vollkommen aus dem Nichts setzte sich Valve mit diesem Grundstein selbst ein Denkmal, von dessen Glanz bis heute noch nichts abgebröckelt ist. Wer Valve-Spiele kauft, weiß um die Qualität der Produkte. Seit **Half-Life** (dt.) ist viel Zeit vergangen, der Nachfolger ging erfolgreich an den Start, die Spielergemeinde wartet gespannt auf die dritte Episode um Gordon Freeman. Aber wo bleibt die? Seit **Portal** und **Episode Two** ist es still um die **Half-Life**-Serie geworden, Valve zeigt nicht die geringsten Ambitionen, Informationen über den Stand der Dinge preiszugeben. Ob die was planen? Zuzutrauen wäre es ihnen. Und wünschenswert auch. Denn was immer passiert, es wird gut. ❑

Klick dich nach Hollywood.



BLOCKBUSTER TV

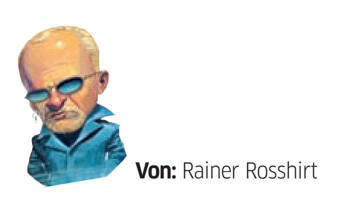
Nur auf Kino.ProSieben.de

Jetzt kostenlos großes Kino erleben!
Die Online Show mit allen News aus der Traumfabrik.
Präsentiert von Steven Gätjen.



WE LOVE TO ENTERTAIN YOU.

ProSieben.de

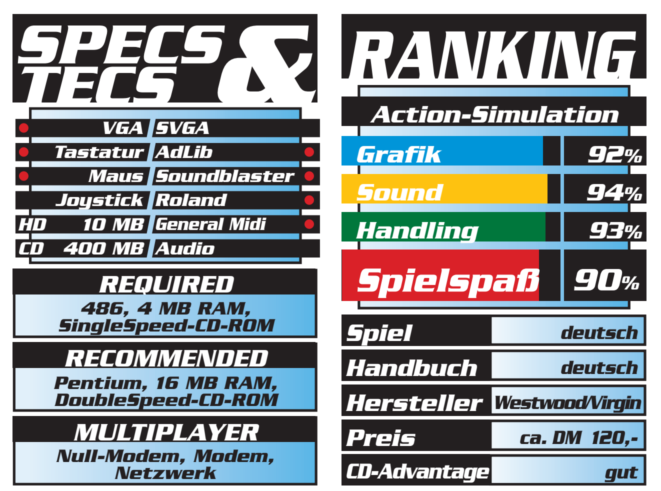


Von: Rainer Rosshirt

Command & Conquer

PC GAMES 09/95 ÜBER COMMAND & CONQUER

Das sagten wir damals …



SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	Soundblaster
Joystick	Roland
HD 10 MB	General Midi
CD 400 MB	Audio

REQUIRED
486, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Null-Modem, Modem, Netzwerk

RANKING

Action-Simulation	
Grafik	92%
Sound	94%
Handling	93%
Spielspaß	90%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Westwood/Virgin
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

Der Beginn einer Ära!

Irgendwann in der Zukunft gelangt ein Mineral namens Tiberium auf die Erde, das sich seuchenartig verbreitet und in raffiniertem Zustand sehr wertvoll ist. Die Sekte „The Brotherhood of Nod" unter Kanes Führung baut Tiberium im großen Stile ab, um die ganze Welt zu erobern. Lediglich die globale Verteidigungsinitiative (GDI) könnte Kane noch stoppen. An dieser Stelle kann der Spieler ins Geschehen eingreifen, sich für die gute (GDI) oder die böse Seite (NOD) entscheiden und eine Kampagne aus zwölf Missionen siegreich überstehen.

… UND WIE SIEHT'S HEUTE AUS?

„Sound und Grafik stellten locker alles in den Schatten."

PC Games: Was hat dich damals an dem Spiel so gefesselt?
Rainer Rosshirt: „Von Dune einmal abgesehen waren Strategiespiele damals rundenbasierend und für mein Empfinden sterbenslangweilig. C&C konnte mit einer für damalige Begriffe revolutionären Steuerung aufwarten. Sound und Grafik stellten locker alles in den Schatten, was ich bis dahin gesehen hatte. Dazu kam noch die packende Hintergrundgeschichte."
PC Games: Hast du beide Seiten (Gute und Böse) gespielt?
Rainer Rosshirt: „Nicht wirklich. GDI fand ich immer ein wenig zu bieder und die Bruderschaft lag mir deutlich mehr am Herzen. Das lag vor allem auch an den Zwischensequenzen. GDI bot mir damals nur Vorgesetzte an, die den Charme eines Nachrichtensprechers hatten. Kane von der Bruderschaft war viel cooler."
PC Games: Findest du das Spiel heute immer noch so faszinierend?
Rainer Rosshirt: „Meine Begeisterung hat ein wenig nachgelassen. Die Grafik ist heute eigentlich noch bestenfalls als zweckdienlich zu bezeichnen und auch in Sachen Steuerung habe ich inzwischen schon Besseres kennengelernt. Inzwischen fällt mir auch überdeutlich auf, dass die KI der Gegner eigentlich unterirdisch schlecht war, was damals mangels Vergleichsmöglichkeit nicht so sehr ins Gewicht fiel. Allerdings ist der Soundtrack heute noch genauso hörenswert wie früher. Und für einen verregneten Nachmittag ist das Spiel auch heute zweifellos noch gut zu gebrauchen. Sehr schade finde ich jedoch, dass aus allen Menschen im Spiel Roboter wurden, was der Handlung viel von ihrer Faszination nimmt. "

Es war im August 1995, als ich das erste Mal Command & Conquer in den zitternden Händen hielt. Ich hatte schon unzählige Nächte hinter Dune 2 gesessen und war für den Virus der Echtzeit-Strategie-Spiele bestens aufnahmefähig. Was dann allerdings kam, hat mich aber doch überrascht. C&C brachte es fertig, dieses Genre komplett neu zu definieren. Dabei war die Bedienung geradezu kindisch einfach und der Blick ins Handbuch eigentlich nie wirklich nötig. Trotz extrem einfacher Steuerung waren die Missionen jedoch überraschend komplex und fesselten mich wochenlang. Nicht unerheblich hat dazu die ausgesprochen spannende Hintergrundgeschichte beigetragen, die den Spieler mit in die Handlung einbezog. Im Verbund mit dem fetzigen Soundtrack, der das Geschehen auf dem Monitor vorbildlich untermalte und sogar in der Stereoanlage alles andere als peinlich war, konnte man sich dem Charme des Spiels schwer entziehen. Der Komponist Frank Klepacki hat sicherlich sehr viel zum Erfolg der Reihe beigetragen. ❑

Ich will Kühe!

Ich persönlich habe bei diesem Spiel vor allem die plumpen, dummen Sammler in mein Herz geschlossen. Diese Geräte hatten so viel von Kühen an sich, dass ich mich bis heute wundere, warum sie nicht braun waren. Emsig kullerten sie durch die Gegend und mehrten meinen Vorrat an Tiberium. Immer? Fast immer. An manchen Engpässen konnte es schon vorkommen, dass sie sich gegenseitig im Weg standen und nichts mehr ging. Sehr beliebt war auch die Variante, Tiberum direkt vor den Geschütztürmen des Gegners zu ernten. Es war also ratsam, immer ein wachsames Auge auf seine Sammler zu haben, was den innigen Kontakt natürlich verstärkte. Ab und zu gelang es aber auch, einen gegnerischen Soldaten mit der Kuh … äh … dem Sammler zu überfahren und man freute sich am leisen Knacken und dem kleinen, roten Fleck. Nicht lachen – damals haben wir das noch als brutal empfunden!

Und wo wir gerade bei dem Thema brutal sind: C&C war mein erstes Multiplayer-Spiel! Nun darf man sich das aber nicht so vorstellen wie heute: ins Internet einloggen und fertig. Hier mussten noch ganze Computer in einen Raum geschleppt und mit Kabeln verbunden werden. Hatte man diese Hürde genommen, musste man schmerzhaft erfahren, dass ein IPX-Protokoll wirklich nichts für Grünschnäbel war und das Spiel erst „Multi" wurde, wenn dieses Protokoll lief. Oft haben wir fast genauso lange gebastelt, bis alles lief, wie gespielt. Ja, Multiplayer war da noch etwas für echte Männer!



SANDSACKBARRIERE | Hindernisse auf dem Weg zum Erfolg.

NICHTS PASSENDES GEFUNDEN?

Stellen Sie Ihr System individuell zusammen!





- Intel® Pentium® Dualcore Prozessor T3400 mit 2x 2.16 GHz
- 3072MB DDR2-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- DVD-Brenner Laufwerk
- 256MB NVIDIA® GeForce™ 9300GS

17" WXGA+ Brilliantes Glare Type Display (1440x900 Pixel), LAN, WLAN, 2.0 Sound, 7in1 Cardreader, 3x USB, Li-Ion Akku, 1.3 Megapixel Webcam

17" WXGA+ GLARE TYPE DISPLAY

649.- € oder Finanzkauf 2) ab 12€/mtl.

Art-Nr. 7024

Inklusive Windows Vista® Home Premium 708.99





- Intel® Core™2 Duo Prozessor T5800 mit 2x 2.0 GHz
- 3072MB DDR2-Speicher
- 320GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600GT
- DVD-Brenner Laufwerk

15,4" WXGA GLARE TYPE DISPLAY

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display mit Anti-Reflection (1280x800 Pixel), 2.0 HD Audio, 3x USB 2.0, 56k Modem, Gigabit LAN, Wireless LAN, 3in1 Cardreader, Fingerprint Reader, Bluetooth, HDMI, 9 Zellen Li-Ion Akku, 2.0 Megapixel Webcam

749.- € oder Finanzkauf 2) ab 14€/mtl.

Art-Nr. 7019

Inklusive Windows Vista® Home Premium 808.99





- Intel® Core™2 Duo Prozessor P8400 mit 2x 2.26 GHz
- 4096MB DDR3-Speicher
- 320GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTS
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

Modernes Design mit gebürstetem Aluminium

15,4" WSXGA+ GLARE TYPE DISPLAY

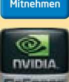
15,4" WSXGA+ Brilliantes Glare Type Display (1680x1050 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, Bluetooth, 56k Modem, HD Audio, 4x USB, 7in1 Cardreader, E-SATA, HDMI und DVI, 2.0 Megapixel Webcam, 8 Zellen Li-Ion Akku

1299.- € oder Finanzkauf 2) ab 24€/mtl.

Art-Nr. 4789

Inklusive Windows Vista® Business 1398.99







- Intel® Core™2 Duo Prozessor P8400 mit 2x 2.26 GHz
- 3072MB DDR3-Speicher
- 320GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTS
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

17" WUXGA Glare Type Display

17" WUXGA Brilliantes Glare Type Display (1920x1200 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, 56k Modem, 7.1 Sound, 3x USB, 7in1 Cardreader, 1x Mini IEEE1394a, 1x HDMI, 1x E-SATA, 1.3 Megapixel Webcam, Li-Ion Akku

1349.- € oder Finanzkauf 2) ab 25€/mtl.

Art-Nr. 7022

Inklusive Windows Vista® Business 1458.99

- Intel® Core™2 Duo Prozessor P8600 mit 2x 2.40 GHz
- 4096MB DDR3-Speicher
- 320GB SATA Festplatte
- 1024MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTX
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

17" WUXGA Glare Type Display

17" WUXGA Brilliantes Glare Type Display (1920x1200 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, 56k Modem, 7.1 Sound, 3x USB, 7in1 Cardreader, 1x Mini IEEE1394a, 1x HDMI, 1x E-SATA, 1.3 Megapixel Webcam, Li-Ion Akku

1799.- € oder Finanzkauf 2) ab 34€/mtl.

Art-Nr. 4831

Inklusive Windows Vista® Business 1898.99

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:



www.one.de

VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG![1]

1) bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

nur 6.-90 €

zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.

Intel® Pentium® Dualcore E5200

- Prozessor: Intel® Pentium® Dualcore Prozessor E5200 (2x 2.5 GHz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® IPN73-BA
- Festplatte: 320GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 9500GT
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

349.- € oder Finanzkauf [2] ab 6€/mtl.

Art-Nr. 4845

Inklusive Windows Vista® Home Basic 418.99



Intel® Core™2 Duo E7300

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E7300 (2x 2.67 GHz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 3072MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® IPN73-BA
- Festplatte: 750GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600GT
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

499.- € oder Finanzkauf [2] ab 9€/mtl.

Art-Nr. 4846

Inklusive Windows Vista® Home Premium 578.99



AMD Athlon 64™ 6000+ X2

- Prozessor: AMD Athlon 64™ 6000+ X2
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® AP480-S
- Festplatte: 500GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB ATI® Radeon™ HD4850
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x1 x16, 5.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

549.- € oder Finanzkauf [2] ab 10€/mtl.

Art-Nr. 4855

Inklusive Windows Vista® Home Premium 628.99



AMD Phenom™ X4 9550

- Prozessor: AMD Phenom™ X4 9550 (4x 2.2 GHz)
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® AP480-S
- Festplatte: 750GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTX+
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x1 x16, 5.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

649.- € oder Finanzkauf [2] ab 12€/mtl.

Art-Nr. 4854

Inklusive Windows Vista® Home Premium 728.99



Intel® Core™2 Quad Q9400

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9400 (4x 2.66 GHz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ABIT® IP35P
- Festplatte: 1000GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB ATI® Radeon™ HD4870
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 2x PCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

899.- € oder Finanzkauf [2] ab 17€/mtl.

Art-Nr. 4819

Inklusive Windows Vista® Home Premium 978.99

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

(0180 1) 99 40 40

0180call (3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 - 99 40 40

NEUE ADRESSE!

Brunen IT Distribution GmbH · Breslauer Str. 19/21 · 26409 Wittmund

Ab-16-DVD:

Seite 1:
Vollversion
Starship Troopers

Demo
Pro Evolution Soccer 2009

Tools
Adobe Reader 8.0
Direct X 9.0c
VLC Player
Wallpapers
WinRar

Bugfixes
Drakensang v1.01 (d)
Mercenaries 2 Patch#1 (d)

Seite 2:
Gratisspiel
Baphomets Fluch 2.5:
Die Rückkehr der Tempelritter

Videos
A Vampyre Story
Baphomets Fluch 2.5:
Die Rückkehr der Tempelritter
Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3
+ Das Reich der Aufgehenden Sonne
+ Die Alliierten
+ Die Sowjets
Damnation
Die Gilde 2: Venedig
Far Cry 2
+ Beispiel-Mission
+ Editor
+ Feuer und Explosionen
+ Künstliche Intelligenz
+ Mehrspielermodus
+ Tageszeiten
FIFA 09 vs. PES 2009
Gothic 3: Götterdämmerung
King's Bounty: The Legend
Kurztests
- Crime City
- Enemy Engaged 2: Desert Operations
- Euro Truck Simulator
- Fiesta Online
- GBR – Special Commando Unit
- Level R
- Wall-E
Legendary
Lego Batman
Meisterwerke: Command & Conquer:
Der Tiberiumkonflikt
Mirror's Edge
MotoGP 08
Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir
Rossis Welt
Sacred 2: Fallen Angel
Sneak Peek: Left 4 Dead
Tomb Raider: Underworld
Warhammer Online: Age of Reckoning

Mods & Maps
Crysis Warhead
- Performance CustomConfig
Die Schlacht um Mittelerde 2:
Der Aufstieg des Hexenkönigs
- ROWL's RotWK Map-Pack
Team Fortress 2
- 1. Team Fortress 2 Map-Pack von Clan00
World of Warcraft
- Elkano's Buffbars

Ab-18-DVD:

Seite 1:
Vollversion
Starship Troopers

Demo
Pro Evolution Soccer 2009

Tools
Adobe Reader 8.0
Direct X 9.0c
VLC Player
Wallpapers
WinRar

Bugfixes
Drakensang v1.01 (d)
Mercenaries 2 Patch#1 (d)

Seite 2:
Gratisspiel
Baphomets Fluch 2.5:
Die Rückkehr der Tempelritter

Videos
A Vampyre Story
Baphomets Fluch 2.5:
Die Rückkehr der Tempelritter
Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3
+ Das Reich der Aufgehenden Sonne
+ Die Alliierten
+ Die Sowjets
Damnation
Die Gilde 2: Venedig
Far Cry 2
+ Beispiel-Mission
+ Editor
+ Feuer und Explosionen
+ Künstliche Intelligenz
+ Mehrspielermodus
+ Tageszeiten
FIFA 09 vs. PES 2009
Gothic 3: Götterdämmerung
King's Bounty: The Legend
Kurztests
- Crime City
- Enemy Engaged 2: Desert Operations
- Euro Truck Simulator
- Fiesta Online
- GBR – Special Commando Unit
- Level R
- Wall-E
Legendary
Lego Batman
Meisterwerke: Command & Conquer:
Der Tiberiumkonflikt
Mirror's Edge
MotoGP 08
Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir
Rossis Welt
Sacred 2: Fallen Angel
Sneak Peek: Left 4 Dead
Tomb Raider: Underworld
Warhammer Online: Age of Reckoning

Mods & Maps
Crysis Warhead
- Performance CustomConfig
Die Schlacht um Mittelerde 2:
Der Aufstieg des Hexenkönigs
- ROWL's RotWK Map-Pack
Team Fortress 2
- 1. Team Fortress 2 Map-Pack von Clan00
World of Warcraft
- Elkano's Buffbars

Vollversion: Starship Troopers

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 2,0 GHz
- 256 MB RAM
- 128 MB VGA
- 4 GB freier Festplattenspeicher
- Windows XP

Top-Demo: Pro Evolution Soccer 2009

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 1,4 GHz
- 1 GB RAM
- 128 MB VGA
- 6 GB freier Festplattenspeicher
- Windows XP

Top-Video-Special: Far Cry 2

Endlich da! Far Cry 2 begeistert mit einer riesigen Spielwelt, fantastischer Grafik und hitzigen Feuergefechten. Wir zeigen die Stärken und Schwächen des Open-World-Ego-Shooters.

PC Games Wissen, was gespielt wird

PC Games 12/08

Vollversion: Starship Troopers

DVD
Computec Media

PC Games Wissen, was gespielt wird

WARHAMMER ONLINE Exklusives Ingame-Item - Freischalt-Code im Heft!

DVD VOLLVERSION
STARSHIP TROOPERS
Irrer Ego-Shooter: Mit Raketenwerfern gegen Riesenkäfer!
- Baphomets Fluch 2.5
- Über 100 Minuten Videos
- Demo: PES 2009

BLIZZCON-HAMMER: Starcraft 2 wird dreigeteilt!

DIABLO 3
Diablo brutal wie nie: Barbar, Magier und Hexendoktor ausführlich gespielt!
Blizzard-Designer im Kreuzverhör: Darum ändern wir Inventar und Runensystem!

MEGATEST: FAR CRY 2
Gigantische Spielwelt mit Mittendrin-Gefühl und spektakulärer Grafik
Tipps von Profis: So läuft Far Cry 2 auf Ihrem Rechner am besten.

C&C ALARMSTUFE ROT 3
Test: So gut wie Tiberium Wars? Mit Video-Special auf DVD!

16 usk

12/08 | € 5,30

4 191278 205306 12

Österreich € 5,80; Schweiz sfr 10,50; Dänemark dkr 53,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,20; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,20

EXKLUSIV GESPIELT
COMPANY OF HEROES: TALES OF VALOR


HALLOWEEN HANDY GAMES
SPOOKY-Sudoku 38563
Cooles Grusel-Sudoku für Dein Handy. Verschiedene Ebenen sind 'ne Herausforderung für Spieler.
Creepy breakaout Castle 38565
Schrecklich Cooler Monstergame-Mix aus Pinball und Breakout!!
Spooky Sound Machine 38569
Magst du Horror? - Cool! Hol dir die passenden Sounds und mutiere zum Schrecken der Nachbarschaft. BOOH!
Thurthday the 12th 38570
Mit blutverschmierten Händen sucht Slayson Feinde, die findet er auch!
Cal. Chainsaw Massacre 38571
Narbengesicht Tony Montana kämpft mit Kettensäge und Baseballschläger.
Treasure Island Best.Nr. 38500
Das Gold wartet!
Twice Best.Nr. 38666
Gehirntraining!
Rockstar Hero Best.Nr. 38671
Übung bringt Erfolg
City Knights 2 Best.Nr. 38599
Tolles Kampfspiel!
Sex Trip Best.Nr. 38665
Erotischer Spass!
Coctails Best.Nr. 38553
Über 120 Rezepte
TAXI Driver Best.Nr. 38552
Trinkgeld gefällig?
Outland 3D Best.Nr. 38662
Das Böse erwacht!
Extractor Best.Nr. 38595
Aliens greifen an!
Checkers Fever Best.Nr. 38430
Cooles Mühle Spiel
Mau Mau Best.Nr. 38676
Kartenspielklassiker
Rally Challange Best.Nr. 38617
Gewinne im Subaru
Averging Angel Best.Nr. 38669
Kämpfe und Gewinne
SEXXXY HANDY GAMES
Hot Girls Sheila 38382
Tabulose Slideshow mit Sheila. Sie zeigt dir einige erotische Positionen.
Sex Xonic Hentai Best.Nr. 38682
Sexy Leckerbissen
Dolly Buster's Best.Nr. 38388
Sandrine-Top Modell
Sex Xonix Best.Nr. 38195
Game mit Fotos
Sexy Quarks Best.Nr. 38384
Stacy Silver's Pics
TANTRA Best.Nr. 38629
Alle Geheimnisse!
Beach Dolls Best.Nr. 38549
Ein heisses Game!
Sexy Mixer 3D Best.Nr. 38663
..mit Silvia Saint
Sexy Football Best.Nr. 38567
Girls und Fußball!
Nordic Girls Best.Nr. 38644
Superheisse Bilder
69Balls Blondies Best.Nr. 38533
Coole Galeriefotos
Disco Kisses 38603
Girls sind fasziniert von deinem Tanz und senden dir Küsse! Sammle sie...
Hentai Chix 2 Best.Nr. 38647
Hentai Mangas!
Sexy Touch Best.Nr. 38604
Erotisches Puzzle
Nasty Babes Best.Nr. 38649
Viel Spass ;-)
SEX Sutra Best.Nr. 38581
Das Kamasutra!
Hot Girls Sonia Best.Nr. 38383
Tabulose Slidshow!
Hot Collection Best.Nr. 38345
Linda zeigt alles!
Sex Stars Best.Nr. 38422
Asiatische Girls
Emanuelle Best.Nr. 38550
Erotic Massage..
Orgasmic Best.Nr. 38415
Sie gechorcht Dir!
Nasty Sophia Best.Nr. 38558
SexyNasty Babes
HALLOWEEN SPECIAL
BESTELLEN EINFACH GEMACHT!
PGT + BESTELLNUMMER PER SMS AN: 87555**
+ DAS ERSTE PRODUKT KOSTENLOS
+ 40% SPAREN
IN UNSEREM SPARABO BEI JEDER WEITEREN LIEFERUNG
1 SMS an 87555
2 PRODUKT DOWNLOAD
3 SPASS
WWW.HANDYSPIEL.DE
HOT AND SEXY VIDEOS
32273 32265 32071 32274
32279 32054 32264 32267
32249 32272 32282 32278
32268 32042 32275 32276
32271 32073 32281 32040
TOP SELLER
32270 32277 32012 32018
TOP SELLER
HALLOWEEN
42165 42956 43775
TOP WALLPAPER
43087 42754 43376 43091 42757
43154 43354 45108 45001 42762
45087 43127 43388 45045 43799
HANDYUHREN
86036 86035 86033 86008 86004 86018 86000
SEXXXY LOGOS
43307 43467 42239 45141 45133
45140 43290 42943 45134 43060
43460 45144 43315 42141 45147
43306 43316 43235 45146 45142
TOP SELLER
45143 42923 45138 43294
WWW.HANDYSPIEL.DE
SENDE EINE SMS MIT:
Kein ABO
Einmalige Bestellung
AMO + Bestellnummer an 87555*
AKA + Bestellnummer an 699***
AKA + Bestellnummer an 0930-886666**
TELEFONISCHE BESTELLUNG: 0900-510 305 581 1,99€/Min

SCHRITT FÜR SCHRITT

Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.



DVD-HÜLLE | Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!



CD-HÜLLE – SCHRITT 1 | Für Benutzer von Jewel-Cases sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.



CD-HÜLLE – SCHRITT 2 | Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!

PC Games 12/08 **Vollversion: Starship Troopers**



PC Games 12/08 Vollversion: Starship Troopers



PC Games 12/08

Vollversion:
- Starship Troopers

Gratisspiel:
- Baphomets Fluch 2.5: Die Rückkehr der Tempelritter

Demo:
- Pro Evolution Soccer 2009

Top-Videos:
- C & C: Alarmstufe Rot 3-Special
- Far Cry 2-Special
- Meisterwerke: Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt
- Mirror's Edge
- Rossis Welt
- Sneak Peek: Left 4 Dead
- Warhammer Online: Age of Reckoning

und vieles mehr!

UMTAUSCH-COUPON

Name ______ Vorname ______

Straße, Hausnummer ______

PLZ, Wohnort ______

Fehlerbeschreibung ______

Nr. der Ausgabe: 12/08

☐ PC Games DVD

Bitte senden Sie den Umtausch-Coupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich

Im nächsten Heft

❑ Test

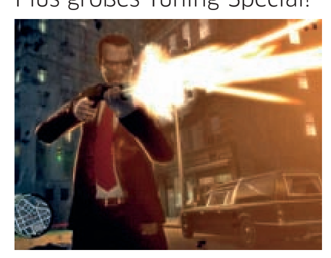
Call of Duty 5



Schafft es Treyarch, den immensen Erwartungen nach **Call of Duty 4: Modern Warfare** gerecht zu werden und gegen **Far Cry 2** zu bestehen?

❑ Test

Grand Theft Auto 4 | Die PC-Version endlich im Test. Plus großes Tuning-Special!



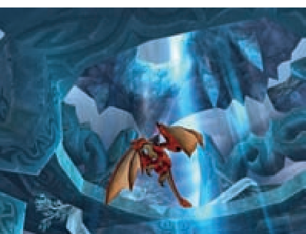
❑ Test

Left 4 Dead | Counter-Strike mit Zombies – das kann nur gut werden. Oder?



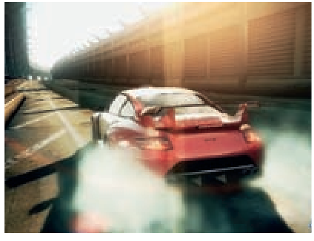
❑ Test

Wrath of the Lich King | Nordend, Todesritter, Level 80 – genug gegen **WAR**?



❑ Test

Need for Speed: Undercover | Wir sagen, ob EA endlich richtig Gas gibt.



PC Games 01/09 erscheint am 26. November!

Vorab-Infos ab 24. November auf www.pcgames.de

LESEN SIE AUSSERDEM



PC Games Hardware
Gratis mehr Leistung: Tuning-Tipps und die besten Empfehlungen fürs Aufrüsten. Und: Taugen Stromsparmodi?



SFT – Spiele, Filme, Technik
Bestes Bild, bester Sound – SFT zeigt, wie Sie Ihr Heimkino perfekt ausstatten. Test: neue Mini-Notebooks.



COMPUTEC MEDIA
Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag: Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand: Johannes Sevket Gözalan, Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin (V.i.S.d.P.): Petra Fröhlich (pf), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift

Chef vom Dienst: Stefan Weiß (sw)
Leitender Redakteur: Christian Burtchen (bur)
Sonderprojekte: Wolfgang Fischer
Redaktion (Print): Robert Horn (rh), Christian Schlütter (cs), Felix Schütz (fs), Sebastian Weber (web), Thomas Weiß (tw)
Redaktion (Videos): Felix Helm, Dominik Schmitt
Redaktionsassistenz: Kristina Haake
Trainees: Peter Bathge (pb), Kai-Uwe Meier (kum), Tobias Schmitz (ts), Christoph Peter Schuster (cps), Johann Trasch
Redaktion Hardware: Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Manuel Schulz, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Michael Meyer
Textchefs: Claudia Brose, Margit Koch-Weiß
Lektorat: Margit Koch-Weiß (Ltg.), Herbert Aichinger, Claudia Brose, Heidi Schmidt, Birgit Bauer, Cornelia Lutz
Mods und Maps: Andreas Bertits (ab), Marc Brehme (mb)
Layout: Hansgeorg Hafner (Ltg.), Silke Engler, Philipp Heide, Anja Grosler, Fabian Schneidmadl
Bildredaktion: Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung: Philipp Heide

Audio and Video Production: Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Christine Alt, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Irina Hutzler, Daniel Kunoth, Michael Neubig, Michael Schraut, Jasmin Sen
Commercial Director: Hans Ippisch
Vertriebskoordination: Sabine Eckl-Thurl
Marketing: Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag
Produktionsleitung: Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcgames.de

Leitender Redakteur: Christian Burtchen (bur)
Redaktion: Sebastian Thöing (st), Thomas Wilke (twi)
Freier Mitarbeiter: Frank Moers
Projektleitung & Konzeption: Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny, Sascha Pilling, Stefan Ziegler
Programmierung: Marc Polatschek, Rene Giering, Tobias Hartlehnert, Alex Holtmann, Aykut Arik
Webdesign: Tony von Biedenfeld

Anzeigen: CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Anzeigenleitung: Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Rene Behme: Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Brigitta Asmus: Tel. +49 911 2872-345; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel. +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Peter Elstner: Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen: Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigendisposition: anzeigen@computec.de
Anzeigenberatung Online: InteractiveMedia CCSP GmbH, T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt, Tel. +49 (6151) / 5002-100, Fax +49 (6151) / 5002-101, Mail info@interactivemedia.net
Datenübertragung: via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 21 vom 01.01.2008.

AWA ACTA: PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,95 Mio. Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcgames.de
Postadresse: COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 61,00 EUR, PC Games Extended 78,90 EUR
Österreich: PC Games DVD 68,20 EUR, PC Games Extended 86,10 EUR
Übrige Länder: PC Games DVD 73,00 EUR, PC Games Extended 90,90 EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games Magazin: ZKZ 62134



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: GAMES AKTUELL, GAMES AND MORE, SFT, WIDESCREEN VISION, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAY 3, N-ZONE, X3, Wii-PLAYER, KIDS ZONE, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY, MAXIM.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY. Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO


AUF NACH MITTELERDE...
DIE REISE GEHT WEITER!
DIE OFFIZIELLE ERWEITERUNG DES PREISGEKRÖNTEN VERKAUFSHITS
DER HERR DER RINGE ONLINE: DIE SCHATTEN VON ANGMAR!
PC-ONLINE-ROLLENSPIEL
Der Herr der Ringe Online
DIE MINEN VON MORIA
12
PC DVD
turbine
codemasters online
WEITERE INFORMATIONEN FINDEST DU UNTER:
www.auf-nach-mittelerde.de